

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan, Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena dalam pengolahan data peneliti menggunakan perhitungan statistik yang baku dan menyajikan hasil dalam bentuk angka (Creswell, 2012), selain itu Creswell (2008, hlm. 150) mengatakan dalam penelitian kuantitatif peneliti menentukan rumusan masalah, mengajukan pertanyaan yang spesifik, mengumpulkan data kuantitatif dari responden, menganalisa data yang didapatkan melalui statistika dan menyajikan hasil yang didapatkan secara objektif. Alasan penggunaan pendekatan kuantitatif sebagai pendekatan penelitian ini karena pencatatan data hasil penelitian dengan menggunakan perhitungan secara statistik

3.1.2 Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bimbingan yang efektif untuk meningkatkan empati siswa, sehingga metode penelitian yang dipilih menggunakan penelitian eksperimen. Terdapat beberapa bentuk dalam metode penelitian eksperimen, yaitu pra eksperimen, eksperimen, eksperimen kuasi dan desain faktorial (Cresweel, 2012). Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen (*quasi eksperimental*), eksperimen kuasi adalah metode yang berfungsi mengungkap hubungan sebab-akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen, namun kelompok yang digunakan sudah terbentuk secara alamiah (Cresweel, 2013, hlm. 232).

3.1.3 Desain Penelitian

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

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

Desain yang digunakan dalam penelitian eksperimen kuasi ini adalah *nonequivalent (pre-test and post-test) control group design*, dimana pada desain penelitian ini sampel penelitian tidak dipilih secara acak untuk menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pada dua kelompok tersebut sama-sama diberikan *pre-test* dan *pos- test*, tapi hanya kelompok eksperimen aja yang diberikan *treatment* (Creswell, 2014, hlm. 242). Proses pelaksanaan eksperimen kuasi yakni:

- 1) Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan perlakuan awal
- 2) Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan metode permainan, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan
- 3) Setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan pada kelompok eksperimen, kemudian diberikan pengukuran akhir kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Untuk lebih jelas, desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1

Desain Penelitian Efektivitas Bimbingan Konseling Dengan Teknik Permainan Dalam Meningkatkan Empati Siswa Reguler

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan :

- O1 : Pengukuran awal (*pretest*) dengan menggunakan instrumen *Interpersonal Reactivity Index* untuk memperoleh kondisi awal empati siswa reguler kelas VII pada kelompok eksperimen

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

- O2 : Pengukuran akhir (*posttest*) dengan menggunakan instrumen *Interpersonal Reactivity Index* untuk memperoleh kondisi akhir empati siswa reguler kelas VII pada kelompok eksperimen
- O3 : Pengukuran awal (*pretest*) dengan menggunakan instrumen *Interpersonal Reactivity Index* untuk memperoleh kondisi awal empati siswa reguler kelas VII pada kelompok kontrol
- O4 : Pengukuran akhir (*posttest*) dengan menggunakan instrumen *Interpersonal Reactivity Index* untuk memperoleh kondisi akhir empati siswa reguler kelas VII pada kelompok kontrol
- X : Perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan
- : Kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Garuda Cendekia Jakarta. Sekolah ini adalah sekolah inklusif, setiap kelas terdapat maksimal dua anak berkebutuhan khusus. Populasi penelitian adalah seluruh siswa reguler kelas VII SMP Garuda Cendekia Jakarta yang berjumlah 72 orang. Peneliti mengambil populasi pada kelas VII karena pada kelas VII seluruh siswa berasal dari berbagai macam sekolah dasar, baik sekolah iklusif maupun sekolah reguler. Dimana banyak dari mereka yang baru mulai memahami tentang kebersamaan dalam pembelajaran dan bersosialisasi secara langsung dengan anak berkebutuhan khusus. Pada kelas VII inilah mereka belajar mengembangkan empati mereka khususnya pada anak berkebutuhan khusus.

Pengambilan sampel pada penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, teknik ini menggunakan sampel yang berdasarkan pada tujuan, sampel dipilih berdasarkan penilaian atau pandangan peneliti berdasarkan tujuan dan maksud tertentu (Wagiran, 2014, hlm.210).

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

Teknik ini digunakan agar siswa-siswa yang memiliki skor empati paling rendah diantara populasi yang ada dapat diberikan *treatment*. Pada populasi yang berjumlah 72 orang tersebut berasal dari tiga kelas yang berbeda yaitu kelas manggis sebanyak 24 siswa, kelas lengkung sebanyak 23 siswa dan kelas buni sebanyak 25 siswa. Hasil skor yang didapatkan siswa dikategorikan kepada tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah.

Dari seluruh siswa yang mengikuti pretest didapatkan hasil 16 siswa mendapatkan hasil rendah, 43 siswa mendapatkan hasil sedang dan 13 siswa mendapatkan hasil tinggi. Dari hasil tersebut ke 16 siswa yang mendapatkan skor rendah dijadikan sampel penelitian. MAP, PDV, MKAF, YKS, GR, RJP, RKW dan RG masuk kedalam kelompok eksperimen dan AKDY, CRP, RSS, VEF, HAD, NSM, CPA dan AA masuk ke dalam kelompok kontrol. Secara rinci skor yang didapatkan siswa tersaji dalam Tabel 3.2 sebagai berikut

Tabel 3.2
Skor siswa dan kategorinya

No	Inisial Siswa	Skor	Kategori	No	Inisial siswa	Skor	Kategori
1	AKDY	55	Rendah	37	KNH	66	Sedang
2	AMU	78	Tinggi	38	LRAG	63	Sedang
3	AH	80	Tinggi	39	MAP	41	Rendah
4	AP	73	Sedang	40	NSM	55	Rendah
5	DAS	71	Sedang	41	OPJ	62	Sedang
6	EAH	80	Tinggi	42	RDA	69	Sedang
7	FMS	71	Sedang	43	RKSA	68	Sedang
8	IAB	76	Tinggi	44	RM	67	Sedang
9	MSH	74	Tinggi	45	RDC	64	Sedang

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

10	MY	89	Tinggi	46	RSS	56	Rendah
11	MD	63	Sedang	47	VEF	57	Rendah
12	MKAF	47	Rendah	48	ANS	70	Sedang
13	NTS	81	Tinggi	49	ASS	69	Sedang
14	PD V	44	Rendah	50	AMP	67	Sedang
15	P	65	Sedang	51	AS	71	Sedang
16	RLD	79	Tinggi	52	CPA	57	Rendah
17	RI	64	Sedang	53	DAM	87	Tinggi
18	SAR	64	Sedang	54	DRNP	67	Sedang
19	SRA	63	Sedang	55	DMR	76	Tinggi
20	TMD	67	Sedang	56	DAT	62	Sedang
21	VNF	69	Sedang	57	FB	68	Sedang
22	VGIA	73	Sedang	58	FMS	62	Sedang
23	YI	66	Sedang	59	GR	56	Rendah
24	YKS	49	Rendah	60	HIM	67	Sedang
25	AGG	64	Sedang	61	KTA	69	Sedang
26	AW	70	Sedang	62	KL	66	Sedang
27	AA	51	Rendah	63	MAB	67	Sedang
28	BPS	71	Sedang	64	MGA	68	Sedang
29	CRP	57	Rendah	65	RKW	57	Rendah
30	DSR	69	Sedang	66	RJP	57	Rendah
31	DFF	77	Tinggi	67	RAR	68	Sedang
32	FA	64	Sedang	68	RG	56	Rendah
33	HAD	57	Rendah	69	RK	68	Sedang
34	IR	75	Tinggi	70	SAA	71	Sedang
35	KT	68	Sedang	71	SOST	70	Sedang

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

36	KMH	66	Sedang	72	UJM	77	Tinggi
----	-----	----	--------	----	-----	----	--------

3.3 Definisi Operasional Variabel

3.3.1 Empati

Empati didefinisikan oleh beberapa ahli sebagai berikut: pemindahan gambaran seseorang tentang pemikiran, perasaan, dan tindakan orang lain dan kemudian membentuk dunia seperti yang dipikirkan orang tersebut (Dymond, 1949); reaksi terhadap perasaan orang lain dengan respon emosional yang sesuai dengan apa yang dirasakan orang lain tersebut (Santrock, 2010); respon afektif terhadap keadaan emosi seseorang yang sesuai dengan keadaan emosi sebenarnya (Eisenberg, 2003 dalam Hinnant, 2007); kemampuan untuk menempatkan diri sendiri dalam keadaan psikologis orang lain dan untuk melihat suatu situasi dari sudut pandang orang lain (Hurlock, 1978).

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

Dari pengertian empati menurut beberapa ahli tersebut, peneliti mendefinisikan empati sebagai cara individu untuk memahami dan mereaksi perasaan, pemikiran dan tindakan orang lain dari sudut pandang orang lain tersebut. Berempati tersebut secara rinci seperti sikap siswa dalam membantu orang lain yang sedang kesulitan, merasa bersalah setelah menyakiti fisik/psikis orang lain dan mau meminta maaf, tidak mengutamakan kepentingan pribadi dan mau bekerja sama, menunjukkan penghargaan pada orang lain dan tidak menonjolkan diri dengan sikap yang tidak benar. Sesuai dengan pendapat Davis (1983), empati yang dimaksud terdiri dari dua aspek yaitu kognitif/intelektual dan afektif/emosional. Aspek kognitif terdiri dari *perspective-taking* dan *fantasy*, sedangkan aspek emosional terdiri dari *personal distress* dan *empathic concern*.

a. Perspective Taking

Perspective taking adalah kemampuan untuk mengambil perspektif atau sudut pandang orang lain. Kemampuan *perspective taking* terdiri dari kemampuan memandang sesuatu dari sudut pandang orang lain, memandang sesuatu dari berbagai sudut pandang dan menghargai perspektif orang lain. Lebih rinci seperti memahami persoalan atau hal-hal dari sudut pandang orang lain, memahami orang lain sebelum membuat atau mengambil keputusan, mampu memahami dan mengerti orang lain dan mempertimbangkan akibat yang akan dirasakan orang lain sebelum mengkritik.

b. Fantasy

Fantasy merupakan kecenderungan untuk secara imajinatif menempatkan dirinya ke dalam perasaan dan tindakan suatu karakter fiksi dalam buku, film, dan permainan. Kemampuan *fantasy* terdiri dari kemampuan untuk berimajinasi, kemampuan membayangkan dan menjadi tokoh dalam sebuah film, buku dan permainan. Kemampuan tersebut seperti membayangkan apa yang terjadi pada dirinya dimasa depan, mempunyai impian dan cita-cita, melibatkan perasaan ketika

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

membaca atau menonton dan menempatkan diri seperti tokoh ketika sedang membaca atau menonton film.

c. Personal distress

Personal distress adalah kemampuan memunculkan perasaan terhadap penderitaan orang lain yang berfokus pada diri sendiri meliputi perasaan terkejut, takut, cemas, prihatin dan tidak berdaya. *Personal distress* dimunculkan melalui sikap sedih terhadap penderitaan orang lain dan tidak bisa mengontrol diri ketika berada pada situasi mendesak atau tidak nyaman. Secara rinci seperti merasa sedih ketika melihat orang yang kesusahan, peduli ketika melihat orang yang kesusahan dan melibatkan emosi ketika dalam keadaan mendesak atau darurat.

d. Empathic concern

Empathic concern merupakan kemampuan seseorang untuk memunculkan perasaan hangat, iba dan kekhawatiran terhadap orang lain yang mengalami pengalaman sulit. *Empathic concern* dimunculkan melalui rasa iba pada keadaan orang lain yang mengalami pengalaman sulit dan merasa khawatir pada keadaan orang lain yang mengalami pengalaman sulit.

3.3.2 Bimbingan kelompok Teknik Permainan

Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan/atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya mengembangkan pribadi. Permainan merupakan cara untuk memperoleh pengetahuan. Permainan akan menumbuhkan eksplorasi, melatih imajinasi, memberikan peluang untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengembangkan kemampuan berbahasa, kata-kata, serta membuat proses belajar menjadi menyenangkan.

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

Bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam penelitian ini didefinisikan sebagai proses pemberian bantuan kepada konseli dalam suasana kelompok melalui tahap pembentukan kelompok, tahap transisi, tahap kerja dan tahap terminasi serta dilaksanakan dalam suasana permainan yang melibatkan hubungan interpersonal, emosional dan interaksi dengan teman sebaya.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Skoring

Kuesioner yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner mengenai empati yaitu *Interpersonal Reactivity Index* (IRI) yang diambil dari jurnal yang berjudul “*A Multidimensional Approach to Individual; Differences in Empathy*” oleh Davis (1980). Kuesioner ini memiliki 4 dimensi yang masing-masing terdiri dari 7 item, dimensi tersebut adalah “*perspective taking*”, “*empathic concern*”, “*personal distress*”, dan “*fantasy*”.

Pada tes IRI terdapat 28 item pernyataan deskriptif, terdiri dari item *favorable* dan item *unfavorable*. Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah skala likert, skala ini berfungsi untuk mengukur sikap dengan alternatif jawaban lima skala yaitu “sangat sesuai”, “sesuai”, “kadang-kadang”, “tidak sesuai” dan “sangat tidak sesuai”. Pada instrumen ini redaksi katanya disesuaikan menjadi poin A hingga poin E, yaitu “sangat menggambarkan saya” hingga “sangat tidak menggambarkan saya”. Pedoman skoring instrumen empati terdapat pada Tabel 3.3

Tabel 3.3

Rona Melati, 2016
EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

Pedoman Skoring Instrumen Empati

Pernyataan	Skor				
	Sangat menggambarkan saya	Menggambarkan saya	Kadang-kadang menggambarkan saya	Tidak menggambarkan saya	Sangat tidak menggambarkan saya
	4	3	2	1	0

3.4.2 Penafsiran

Setelah membuat pedoman skoring instrumen, selanjutnya menetapkan konvensi skor sebagai standarisasi dalam menafsirkan skor. Penetapan konvensi skor dilakukan untuk memberikan makna pada skor yang didapatkan oleh masing-masing siswa terhadap instrumen dan untuk menentukan pengelompokan siswa sesuai dengan kemampuan tingkat empati siswa reguler kelas VII di SMP Garuda Cendekia. Konvensi skor disusun berdasarkan skor yang diperoleh siswa pada setiap aspek maupun skor total instrumen yang kemudian dikonvensikan kedalam tiga kategori yaitu: tinggi, sedang dan rendah. Penentuan tingkat kategori empati siswa reguler kelas VII menggunakan norm criteria dengan rentang dan kategori mengacu pada pendapat Azwar (2015, hlm. 149), kategori tersebut tersaji sebagai berikut.

Tabel 3.4

Kategori Empati Siswa

Rentang Nilai	Kategori
$X \geq 73$	Tinggi
$57 < X < 73$	Sedang
$X \leq 57$	Rendah

Tabel 3.5

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

Kategori Empati Berdasarkan Aspek

Aspek	Rentang Nilai	Kategori
<i>Perspective Taking</i>	$X \geq 17$	Tinggi
	$13 < X < 17$	Sedang
	$X \leq 13$	Rendah
<i>Fantasy</i>	$X \geq 14$	Tinggi
	$12 < X < 14$	Sedang
	$X \leq 12$	Rendah
<i>Empatic concern</i>	$X \geq 15$	Tinggi
	$13 < X < 15$	Sedang
	$X \leq 13$	Rendah
<i>Personal distress</i>	$X \geq 13$	Tinggi
	$9 < X < 13$	Sedang
	$X \leq 9$	Rendah

3.5 Penimbangan Instrumen

Instrumen sebagai alat pengumpul data melalui empat tahap penimbangan yaitu uji kelayakan instrumen, uji keterbacaan, uji validitas dan reliabilitas. Proses penimbangan dijelaskan sebagai berikut.

3.5.1 Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum instrumen diujicoba, terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan instrumen melalui penimbangan pakar (*judgement*). Uji kelayakan instrumen dilakukan oleh dosen ahli yang berkompeten dan memahami fokus kajian penelitian. Proses uji kelayakan instrumen berorientasi pada isi, redaksi setiap butir pernyataan, dan kesesuaian item dengan aspek-aspek yang akan diungkap. Masukan dari dosen

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

ahli dijadikan landasan dalam penyempurnaan alat pengumpul data yang dibuat. Apabila terdapat butir pernyataan yang tidak sesuai maka, butir pernyataan tersebut direvisi atau dihilangkan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Instrumen yang berbahasa inggris diterjemahkan oleh ahli bahasa melalui pusat bahasa UPI kemudian di uji kelayakan oleh pakar bimbingan konseling yaitu M. Solehuddin. Item instrumen yang direvisi disajikan pada Tabel 3.6 sebagai berikut.

Tabel 3.6
Item Instrumen yang Direvisi

Item sebelum direvisi	Item setelah direvisi
Saya cukup sering melamun dan berfantasi tentang hal-hal yang mungkin akan menimpa saya	Saya berfantasi dan membayangkan apa yang akan terjadi pada diri saya
Saya sering merasa prihatin dan kasian terhadap orang-orang yang kurang beruntung dibanding saya	Saya prihatin dan kasian terhadap orang-orang yang kurang beruntung
Saat saya melihat seseorang sedang dimanfaatkan, saya cenderung menjadi protektif terhadap orang itu	Melihat seseorang dimanfaatkan, saya cenderung protektif terhadap orang itu
Sangat jarang bagi saya untuk benar-benar menghayati buku atau film yang bagus	Saya hanya sekedar membaca dan melihat buku atau novel
Saya sering tersentuh oleh apa yang saya lihat	Saya merasa tersentuh dengan apa yang telah saya lihat

Rona Melati, 2016
EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

Saat saya melihat seseorang diperlakukan tidak adil, saya terkadang tidak begitu kasihan pada mereka	Melihat seseorang diperlakukan tidak adil, saya acuh pada mereka
Saya biasanya obyektif saat saya menonton film atau pertunjukan dan saya benar-benar menghayatinya	Saya obyektif dan tidak sepenuhnya terlibat ketika menonton film atau pertandingan

3.5.2 Uji Keterbacaan Instrumen

Uji keterbacaan item melibatkan peserta didik yang memiliki karakteristik yang hampir mendekati sama dengan peserta didik yang akan diujicobakan. Uji keterbacaan ini dilakukan oleh 5 siswa reguler kelas VII. Uji keterbacaan dimaksudkan untuk mengukur keterbacaan instrumen oleh responden.. Angket yang diuji keterbacaannya adalah angket yang telah melalui tahap uji kelayakan. Setelah dilakukan uji keterbacaan, pernyataan-pernyataan yang tidak dipahami oleh responden direvisi sesuai dengan kebutuhan sehingga dimengerti oleh peserta didik yang menjadi sampel. Secara rinci tersaji sebagai berikut.

Tabel 3.7
Item instrumen hasil uji keterbacaan

Item sebelum direvisi	Item setelah direvisi
Saya berfantasi dan membayangkan apa yang	Saya berangan-angan dan membayangkan

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

akan terjadi pada diri saya	apa yang akan terjadi pada diri saya
Melihat seseorang diperlakukan tidak adil, saya acuh pada mereka	Saya <i>cuek</i> ketika melihat seseorang diperlakukan tidak adil
Saya acuh saat terjadi kondisi darurat di lingkungan	Saya <i>cuek</i> ketika terjadi kondisi darurat disekitar saya
Saat saya kesal pada seseorang, saya biasanya mencoba “menempatkan diri di posisinya” untuk beberapa saat	Ketika mempunyai masalah dengan seseorang, saya berfikir jika menjadi dirinya

3.5.3 Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan penafsiran kesesuaian hasil instrumen dengan tujuan yang diinginkan. Instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Uji validitas instrumen empati merupakan cara menguji melalui statistik dan Pengujian validitas dilakukan pada seluruh butir pernyataan (item) dengan menggunakan rumus *spearman correlation*. Tujuan menggunakan *spearman correlation* untuk mengukur keeratan hubungan tiap jawaban responden yang memiliki skala ordinal, dalam perhitungan validitas butir pernyataan digunakan bantuan program SPSS 17.0. Semakin tinggi nilai validasi soal menunjukkan semakin valid item yang akan digunakan. Klasifikasi untuk menginterpretasikan hasil perhitungan koefisien validitas menurut Drummond, J.Robert & Jones, D. Karyn (2010, hlm. 100), dapat dilihat pada Tabel 3.7 sebagai berikut.

Tabel 3.8
Interpretasi Koefisien Validitas

Rona Melati, 2016
EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

No	Interpretasi Koefisien Validitas	Kualifikasi
1	Very high	>.50
2	High	.40 - .49
3	Moderate/Acceptable	.21 - .40
4	Low/Unacceptable	<.20

Hasil uji coba instrumen empati pada 72 siswa menunjukkan dua item berada pada kategori Low/Unacceptable dengan nilai korelasi 0,095 pada item nomer 10 dan 0,157 pada item nomer 27. Kesimpulan hasil uji validitas menunjukkan terdapat 26 item instrumen empati yang dapat digunakan.

3.5.4 Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu penelitian berfungsi untuk menunjukkan instrumen yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena memberikan data dengan *ajeg* sesuai dengan kenyataan. Uji reliabilitas instrumen untuk 26 item yang digunakan, menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dibantu dengan SPSS 19.0. Dari uji coba ini didapatkan tingkat reliabilitas instrumen sebesar 0.900. Berdasarkan kategori tingkat koefisien realibilitas menggunakan klasifikasi menurut Drummond et,al. (2010, hlm. 108), dapat dilihat pada Tabel 3.9 sebagai berikut.

Tabel 3.9

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

Koefisien Realibilitas

No	Koefisien Realibilitas	Kualifikasi
1	Very high	>.90
2	High	.80 - .89
3	Acceptable	.70 - .79
4	Moderate/Acceptable	.60 - .69
5	Low/Unacceptable	<.59

tingkat derajat kepercayaan dan keterandalan instrumen termasuk pada kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan sudah baik dan dapat digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpul data. Kisi-kisi instrumen setelah dilakukan uji kelayakan, uji keterbacaan, uji validitas dan reliabilitas tersaji pada Tabel 3.10 sebagai berikut.

Tabel 3.10

Kisi-kisi *Interpersonal Reactivity Index (IRI)* setelah dilakukan direvisi

Komponen	Dimensi	Aspek	Indikator	No Pernyataan
Kognitif	<i>Perspective Taking</i>	Kemampuan untuk mengambil perspektif atau sudut pandang orang lain	Memandang sesuatu dari sudut pandang orang lain	3, 8, 25
			Memandang sesuatu dari berbagai sudut pandang	21, 15
			Menghargai perspektif orang lain	11, 28
	<i>Fantasy</i>	Kemampuan untuk imajinatif menempatkan	Kemampuan untuk berimajinasi	1, 5

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

		dirinya ke dalam perasaan dan tindakan suatu karakter fiksi dalam buku, film, dan permainan	Kemampuan membayangkan dan menjadi tokoh dalam sebuah film, buku dan permainan	7, 12, 16, 23, 26
Afektif	<i>Personal Distress</i>	Kemampuan bereaksi terhadap penderitaan orang lain yang berfokus pada diri sendiri meliputi perasaan terkejut, takut, cemas, prihatin dan tidak berdaya	Ikut sedih terhadap penderitaan orang lain	6,13
			Merasa takut, cemas, prihatin dan tidak berdaya ketika menghadapi keadaan terpuruk	24, 19, 17
	<i>Empathic concern</i>	Kemampuan untuk mengalami perasaan hangat, iba dan kekhawatiran terhadap orang lain yang mengalami pengalaman sulit	Merasa iba pada keadaan orang lain yang mengalami pengalaman sulit	2, 4, 20, 22, 14
			Merasa khawatir pada keadaan orang lain yang mengalami pengalaman sulit	9, 18

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan dengan prosedur penelitian kuasi yang dilaksanakan dalam tahapan, sebagai berikut. Pertama, pengumpulan data dalam rangka pelaksanaan *treatment* dengan melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas VII SMP Garuda Cendekia serta melakukan observasi kepada siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Setelah mendapatkan gambaran empati pada siswa, peneliti melakukan *pretest* menggunakan instrument *Interpersonal Reactivity Index* (IRI) yang telah lulus uji kelayakan, keterbacaan, validasi dan reliabilitas yang terdiri dari 26 item. Setelah melakukan *pretest* peneliti mengambil sampel sebanyak 16 orang siswa yang mempunyai empati terendah sesuai dengan

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

kriteria dan syarat penelitian yang diinginkan peneliti, 16 orang tersebut dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersaji pada Tabel 3.11 sebagai berikut.

Tabel 3.11

Data Subjek Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Inisial Kel.Eksperimen	Rata-rata Skor PreTest	Inisial Kel.Kontrol	Rata-rata Skor PreTest
1	MAP	2,9	AKDY	2,2
2	PDV	2,5	CRP	2,1
3	MKAF	2,6	RSS	2,3
4	YKS	2,8	VEF	2,3
5	GR	2,6	HAD	2,3
6	RJP	2,7	NSM	2,2
7	RKW	2,8	CPA	2,3
8	RG	3	AA	2,5

Kedua, peneliti melakukan penyusunan program dengan teknik permainan kelompok untuk peserta didik kelas VII SMP Garuda Cendekia, yang kemudian dipertimbangkan oleh ahli untuk menghasilkan layanan bimbingan yang layak. Program yang telah diuji kelayakannya diberikan kepada kelompok eksperimen yang terdiri dari delapan orang siswa.

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

Ketiga, peneliti pemberian layanan bimbingan dengan teknik permainan kelompok pada kelas eksperimen dan layanan bimbingan dengan teknik ceramah pada kelas kontrol. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu,

- a. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Pada pertemuan pertama, kelas eksperimen diberikan permainan “gambaran diri” yang berfungsi sebagai *ice breaking* dan permainan “*spider’s web*” yang berfungsi untuk membantu siswa memahami dan mengambil perspektif serta sudut pandang orang lain.
- c. Pada pertemuan kedua, kelas eksperimen diberikan permainan “tupai pemburu” sebagai *ice breaking* dan permainan “tebak aku?” yang berfungsi untuk membantu siswa berimajinasi dan menempatkan dirinya dalam sebuah cerita dan permainan.
- d. Pada pertemuan ketiga, kelas eksperimen diberikan permainan “*disability awareness*” yang berfungsi membantu siswa untuk mampu bereaksi terhadap penderitaan yang dialami orang lain.
- e. Pada pertemuan keempat, kelas eksperimen diberikan permainan “rumah sakit darurat” yang berfungsi membantu siswa untuk mampu mengalami perasaan hangat, iba dan kekhawatiran terhadap orang lain yang mengalami pengalaman sulit.

Keempat, setelah melakukan *treatment* menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan pada kelompok eksperimen, peneliti melakukan *posttest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pemberian *posttest* dilakukan bersama-sama pada kedua kelompok.

Kelima, analisis data *pretest* dan *posttest*. Kemudian membandingkan hasil pengukuran dengan menguji signifikansi untuk mengungkap keefektifan layanan

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

bimbingan dengan teknik permainan kelompok dalam meningkatkan empati siswa kelas VII.

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF

A. Rasional

Education for All mengandung makna bahwa pendidikan untuk semua atau wajib mengakomodasi keberagaman kebutuhan siswa normal maupun yang memiliki kebutuhan khusus (An Efa Flagship, 2004). Program yang mengakomodasi semua kebutuhan siswa dan memberikan layanan yang efektif bagi semua (*education for all*) disebut pendidikan inklusif. Pendidikan inklusif adalah pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua untuk memasukinya, mengakomodasi kebutuhan setiap anak, bukan sekedar memberikan toleransi tetapi mengakomodasi kebutuhan setiap anak (Watterdal, 2002). Olsen dan Fuller (2003, hlm. 167) berpendapat inklusif merupakan sebuah terminologi yang secara umum digunakan untuk mendidik siswa yang memiliki dan tidak memiliki ketidakmampuan tertentu di dalam sebuah kelas reguler. Program dan layanan yang terdapat pada pendidikan inklusif diakomodasi melalui sekolah inklusif. Sekolah

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

inklusif adalah lembaga pendidikan formal yang menyediakan pembelajaran bagi anak-anak berkebutuhan khusus dan anak-anak normal untuk bersama-sama belajar dan mendapatkan kesempatan yang sama mengembangkan potensi di sekolah inklusif. Pada sekolah inklusif yang mengakomodasi keberagaman anak baik yang memiliki dan tidak memiliki ketidakmampuan tertentu menjadikan sekolah inklusif menjadi tempat siswa mengembangkan tingkat kepedulian dan penghargaan, serta memahami tentang perbedaan.

Penelitian Gita (2013) menunjukkan kecenderungan perilaku prososial dan empati siswa reguler terhadap siswa berkebutuhan khusus disebuah SMP inklusif di Jakarta rendah. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Kurnia (2014) 50% siswa kelas VI di salah satu sekolah negeri pada tahun ajaran 2013-2014 berada pada kategori rendah dalam kemampuan empati. Pencapaian aspek kognitif lebih tinggi dibanding dengan aspek afektif. Hal tersebut menunjukkan meskipun secara kognitif siswa mampu memahami dan memikirkan kondisi/perasaan orang lain tetapi secara afektif siswa belum mampu mengkomunikasikan perasaan baik secara verbal maupun non verbal secara optimal.

Anak usia remaja awal sekitar 11-14 tahun seharusnya sudah mampu membentuk empati pada orang lain yang hidup dalam kondisi tidak menguntungkan (Santrock, 2003, hlm. 453) pendapat yang dikemukakan santrock menegaskan bahwa seharusnya siswa SMP kelas VII sudah mampu menunjukkan empati kepada temannya yang kondisinya tidak menguntungkan dalam hal ini siswa berkebutuhan khusus, pendapat tersebut juga dikuatkan oleh Laurence (1999) anak usia remaja sudah mampu menunjukkan rasa empati pada teman sebayanya atau pada orang lain (Laurence, 1999, hlm. 5).

Fenomena ini mengindikasikan komponen penting yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pendidikan inklusif adalah kesiapan siswa dalam menghargai perbedaan, menerima kekurangan serta berperilaku terhadap perbedaan dan

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

kekurangan satu sama lain. Salah satu indikator yang harus dimiliki siswa untuk dapat mewujudkan kesiapan siswa dan mengurangi *bullying* dalam pendidikan inklusif adalah tingkat empati yang tinggi. Davis (1996) menjelaskan empati adalah sekumpulan konstruk yang berkaitan dengan respon seseorang terhadap pengalaman orang lain. Empati merupakan kemampuan yang sangat penting karena memungkinkan seseorang untuk menyesuaikan diri, baik dengan perasaan orang lain maupun dengan apa yang sedang dipikirkan orang lain (Baron-Cohen & Whellwright, 2004). Empati bisa diajarkan dan dikembangkan (Riechl, 2011) hal ini sudah dibuktikan pada sekolah-sekolah di Amerika Utara yang menerapkan program pengembangan empati, dari program tersebut memperoleh hasil yang positif karena membantu mengembangkan perilaku positif dan mencegah perilaku negatif (Schellinger dkk, 2011).

Salah satu layanan bimbingan yang dapat digunakan untuk mengembangkan empati siswa yaitu bimbingan kelompok dengan teknik permainan kelompok. Permainan kelompok tepat untuk mengembangkan empati, karena dengan permainan kelompok siswa bisa mengembangkan aspek dalam empati yaitu aspek kognitif yang terdiri dari *perspective-taking* dan *fantasy*, dan dimensi emosional yang terdiri dari *personal distress* dan *empathic concern* (Davis, 1983). Dengan mengamati proses permainan, konselor dapat melihat proses kognisi, afeksi dan proses interpersonal siswa. Proses permainan yang dilihat dari proses kognisi meliputi organisasi dan berfikir *divergen*. Permainan merupakan alat bagi siswa untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya (Rusmana, 2009c, hlm. 16-17).

B. Tujuan

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

Tujuan umum layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan adalah meningkatkan empati siswa reguler di sekolah inklusif. Tujuan khusus bimbingan kelompok dengan teknik permainan adalah meningkatkan kemampuan siswa untuk mengambil perspektif atau sudut pandang orang lain, imajinatif, memunculkan perasaan terhadap penderitaan orang lain dan memunculkan perasaan hangat, iba dan khawatir terhadap orang lain yang mengalami pengalaman sulit.

C. Asumsi

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dikembangkan berdasarkan asumsi berikut.

1. Adolescence atau remaja mempunyai arti yang luas mencakup kematangan mental, sosial emosional dan fisik (Hurlock, 1978) menjelaskan bahwa pada masa remaja kematangan mental, sosial emosional dan fisik sedang berkembang secara pesat. Berkembangnya sosial emosional pada remaja, mendorong remaja untuk menjalin hubungan dengan sebaya (Yusuf, 2009 hlm. 13).
2. Salah satu kemampuan kognitif emosional yang harus dikembangkan pada remaja adalah empati. . Einsenberg dan Mussen (2001, hlm. 20) dengan empati seseorang dapat menyesuaikan diri, mempercepat hubungan dengan orang lain, meningkatkan harga diri, dan meningkatkan pemahaman diri. Empati bisa diajarkan dan dikembangkan (Riechl, 2011). Mengajarkan empati dan mengembangkannya dapat menggunakan layanan bimbingan kelompok.
3. Bimbingan kelompok merupakan layanan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan pribadi, pencegahan dan penanganan konflik-konflik pribadi dan pemecahan masalah (Natawijaya, 1978).
4. Ahman, dkk (1998) model bimbingan dengan teknik bermain efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Bermain dapat memberikan

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

kontribusi positif dalam pertumbuhan fisik, perilaku motorik dan perkembangan sosial (Solehuddin, dkk, 1997).

D. Sesi Layanan

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan berlangsung dalam empat sesi. Setiap sesi disesuaikan dengan indikator empati. Deskripsi setiap sesi layanan dijelaskan dibawah ini.

Tabel 3.12

Rencana Kegiatan Permainan Kelompok Untuk Meningkatkan Empati Siswa Reguler

Kompetensi	Strategi dan Materi Kegiatan	Waktu
Siswa mampu mengambil perspektif atau sudut pandang orang lain.	Permainan <ul style="list-style-type: none"> • Gambaran diri (ice breaking) • Spider's Web 	45 menit
Siswa mampu berimajinasi dan menempatkan dirinya dalam sebuah cerita, film dan permainan	Permainan <ul style="list-style-type: none"> • Tupai pemburu (Ice Breaking) • Tebak siapa aku? 	45 menit
Siswa mampu bereaksi terhadap penderitaan yang dialami orang lain.	Permainan <ul style="list-style-type: none"> • Disability Awareness 	45 menit
Siswa mampu mengalami perasaan hangat, iba dan kekhawatiran terhadap orang lain yang mengalami pengalaman sulit.	Permainan <ul style="list-style-type: none"> • Rumah sakit darurat 	45 menit

E. Evaluasi

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

Evaluasi layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dilakukan melalui analisis kuantitatif berupa pengujian perbedaan skor empati sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

3.7 Proses Penelitian dan Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji *U Mann Whitney* untuk mengetahui efektivitas permainan kelompok. Uji *Mann-Whitney*, atau *U test* merupakan bagian dari statistik nonparametrik yang digunakan pada analisis komparatif untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang saling independen yang tidak mengasumsikan distribusi normal. Cara menentukan nilai uji statistik *Mann-Whitney* (nilai U) sebagai berikut (Siegel, 1997, hlm. 145 dan Wijaya, 2010, hlm. 51-52).

1. Menentukan formulasi hipotesis. Hipotesis statistik dalam penelitian sebagai berikut.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

2. Menentukan taraf nyata (α) dan U tabel.

Taraf nyata yang biasa digunakan biasanya 5% atau 1%. Taraf nyata yang digunakan dalam penelitian adalah $\alpha = 5\%$. Nilai U dilihat dari tabel harga-harga kritis dalam uji *Mann Whitney*.

3. Menentukan kriteria uji.

Kriteria uji dalam penelitian adalah H_0 ditolak jika $U \text{ hitung} < U \text{ tabel}$. H_0 tidak ditolak jika dalam hal lainnya.

4. Menentukan nilai uji statistik (nilai U).

- a. Penentuan nilai uji statistik melalui tahap-tahap sebagai berikut.

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

Nilai pengamatan (skor) kedua sampel yang berukuran n_1 dan n_2 digabungkan, kemudian diranking (nilai pengamatan yang sama, rankingnya adalah rata-ratanya).

- b. Menentukan R_1 dan R_2 , yaitu jumlah ranking gabungan n_1 dan n_2 .
- c. Menentukan nilai U :

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keerangan:

U_1 = jumlah peringkat 1

U_2 = jumlah peringkat 2

n_1 = jumlah sampel 1

n_2 = jumlah sampel 2

R_1 = jumlah ranking pada sampel n_1

R_2 = jumlah ranking pada sampel n_2

Nilai U yang diambil adalah nilai U terkecil dan untuk memeriksa ketelitian perhitungan digunakan rumus:

$$U_{\text{terkecil}} = n_1 \cdot n_2 - U_{\text{terbesar}}$$

5. Membandingkan statistik U dengan nilai U pada Tabel *U Mann-Whitney* pada taraf nyata 0,05.

Kriteria uji: H_0 ditolak jika $p(U) \leq \alpha$ untuk Uji satu pihak, atau $p(U) \leq \alpha/2$ untuk Uji dua pihak.

Uji statistik *U Mann Whitney* dapat dibantu menggunakan *software SPSS* dengan menganalisis taraf signifikansi dengan kriteria uji yang ada.

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.

Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan prosedur sebagai berikut. Pertama, menentukan skor setiap subjek sesuai dengan instrumen *Interpersonal Reactivity Index* (IRI) dengan hasil yang terentang dari 0-4. *Scoring* dilakukan pada saat *pretest* dan *posttest* sehingga setiap subjek memiliki skor. Kedua, verifikasi data yang bertujuan untuk memilah-milah data yang memenuhi dengan data yang tidak memenuhi untuk diolah. Ketiga, menghitung atau melakukan analisis data untuk hipotesis. Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistika deskriptif berupa skor rata-rata, skor minimal dan maksimal dan simpangan baku. Sementara untuk statistik inferensial digunakan untuk uji perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*. Keseluruhan proses perhitungannya dilakukan dengan menggunakan program *SPSS for windows*.

Teknik analisis data dalam menguji hipotesis penelitian adalah dengan menggunakan uji *U Mann Whitney*. Penulis menggunakan uji *U Mann Whitney* untuk menguji efektifitas permainan kelompok untuk meningkatkan empati siswa reguler di sekolah inklusif.

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif untuk meningkatkan empati siswa reguler di sekolah inklusif. Pada hipotesis bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebagai *independent variable* sedangkan empati sebagai *dependent variable*. Pengujian hipotesis penelitian selanjutnya dijabarkan ke dalam hipotesis statistik sebagai berikut:

Hipotesis Statistik : $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$

Kriteria pengujiannya, H_0 ditolak jika: nilai signifikansi *Mann Whitney* $p < 0.05$.

Bimbingan kelompok dengan teknik permainan dinyatakan efektif untuk meningkatkan empati siswa reguler jika hasil Uji *U Mann Whitney* menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan $p < 0.05$

Rona Melati, 2016

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN EMPATI SISWA REGULER DI SEKOLAH INKLUSIF.