

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *quasi experiment*, yaitu suatu metode penelitian eksperimen yang memungkinkan peneliti mengendalikan variabel sebanyak mungkin dari situasi yang ada. Metode ini tidak mengendalikan variabel secara penuh seperti pada eksperimen sebenarnya, namun peneliti bisa memperhitungkan variabel apa saja yang tidak mungkin dikendalikan, sumber-sumber kesesatan mana saja yang mungkin ada dalam menginterpretasi hasil penelitian.

Salah satu dari desain yang tergolong *quasi experiment* adalah *non equivalent (pre-test and post-test) control group design*. Desain ini merupakan desain eksperimen yang dilakukan dengan *pre-test* sebelum perlakuan diberikan dan *post-test* sesudah perlakuan diberikan, dan juga terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun penentuan sampelnya tidak dilakukan secara random atau *without random assignment* (Creswell, 2010, hlm. 242).

Pada penelitian ini peneliti mengambil satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberi treatment atau perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Sedangkan, yang menjadi kelompok kontrol yaitu tanpa treatment. Berikut merupakan tabel desain penelitian *the non equivalent control group*:

O_1	X	O_2
O_3	-	O_4

(Creswell, 2010, hlm. 242)

Keterangan:

O_1 : tes awal (*pre-test*) pada kelompok eksperimen

X : perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu menerapkan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*

O_2 : tes akhir (*post-test*) pada kelompok eksperimen.

Asep Abdurahman, 2016

Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Efficacy Peserta Didik

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

O₃ : tes awal (*pre-test*) pada kelompok kontrol.

O₄ : tes akhir (*post-test*) pada kelompok control tanpa perlakuan

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Creswell (2008, hlm. 393), “*The population is the group of individuals having one characteristic that distinguishes them from other groups*”. Jadi secara sederhana bahwa populasi dapat diartikan sebagai sebuah kelompok yang terdiri dari individu-individu yang memiliki karakteristik yang sama. Sedangkan, Masyhuri & Zainudin (2008, hlm. 151) menyebutkan, bahwa populasi merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII di MAN Tasikmalaya tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri atas 243 orang peserta didik, dengan rincian 138 orang kelas IPA dan 105 orang kelas IPS. Penelitian ini memfokuskan kajian pada kelas IPA yang terdiri atas empat kelas, dengan jumlah peserta didik masing-masing adalah 35 orang (IPA 1), 31 orang (IPA2), 35 orang (IPA 3), dan 31 orang (IPA 4). Secara acak dalam penelitian ini telah dipilih kelas IPA I dan IPA 3 dengan jumlah peserta didik masing-masing 35 orang untuk menjadi kelompok eksperimmen dan kelompok kontrol.

3.3 Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu *Self efficacy* dan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Definisi operasional masing-masing variabel, dikemukakan sebagai berikut.

Self efficacy adalah keyakinan seseorang dalam memperkirakan kemampuan dirinya dalam mengerjakan tugas, aktivitas ataupun usaha untuk mencapai tujuan yang ia inginkan dalam situasi-situasi tertentu. *Self efficacy* terdiri dari tiga aspek. Ketiga aspek tersebut selanjutnya akan dijadikan sebagai indikator dan diturunkan menjadi item yang bertujuan untuk memperoleh skor (nilai) pada skala *self-efficacy*. Adapun ketiga aspek itu, adalah sebagai berikut. Pertama, Tingkat kesulitan (*Magnitude/Level*). Aspek ini berkaitan dengan tingkat kesulitan tugas

Asep Abdurahman, 2016

Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Efficacy Peserta Didik

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

yang dihadapi oleh individu. Apabila individu menghadapi tugas-tugas yang disusun menurut tingkat kesulitannya, maka *self efficacy* individu akan cenderung terbatas pada tugas-tugas yang mudah, sedang atau bahkan sulit sesuai dengan batas kemampuan yang dimiliki individu tersebut. Semakin tinggi tingkat kesulitan tugas maka semakin tinggi pula tuntutan *self efficacy*-nya. Sehingga seseorang dengan *self efficacy* yang rendah akan cenderung untuk menghindari tugas-tugas yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Kedua, tingkat kekuatan (*strength*). Tingkat kekuatan merupakan aspek *self efficacy* yang berkaitan dengan tingkat kekuatan dari keyakinan atau pengharapan individu terhadap kemampuannya. Keyakinan yang kuat akan mendorong individu untuk terus berupaya mencapai tujuannya meskipun mendapatkan pengalaman yang tidak menyenangkan. Sebaliknya jika keyakinan yang dimiliki individu lemah akan membuat individu tersebut mudah goyah oleh pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan. Ketiga, generalisasi (*generality*). Aspek ini berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menggeneralisasikan tugas-tugas dan pengalaman-pengalaman sebelumnya ketika menghadapi suatu tugas atau pekerjaan, misalnya apakah ia dapat menjadikan pengalaman atau menjadi suatu hambatan atau bahkan diartikan sebagai kegagalan. Aspek ini dapat dinilai baik, jika individu dapat yakin bahwa pengalaman terdahulu dapat membantu pekerjaannya sekarang, mampu menyikapi situasi yang berbeda dengan baik, dan menjadikan pengalaman sebagai jalan menuju sukses.

Sedangkan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* adalah bantuan yang diberikan dalam bentuk kelompok dengan menggunakan teknik mendramatisasikan tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri peserta didik menjadi positif dan meningkatkan stabilitas emosional siswa.

3.4 Pengembangan Instrumen Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah untuk mengungkapkan *self-efficacy* peserta didik dikembangkan dari definisi operasional variabel penelitian serta dimensi-dimensi *self-efficacy* yang di dalamnya terkandung indikator untuk kemudian dijabarkan dalam bentuk pernyataan. Dalam

Asep Abdurahman, 2016

Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Efficacy Peserta Didik

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

pengembangannya, instrumen pengungkap *self-efficacy* peserta didik berlandaskan pada dimensi-dimensi *self-efficacy* dari Bandura (2006, hlm. 307-319), yaitu dimensi *level*, *generality*, dan *strength*. Kemudian, dimensi ini diturunkan kedalam indikator yang terdiri dari delapan indikator dengan perincian dua indikator pada dimensi *level*, dua indikator pada dimensi *strength* dan tiga faktor pada dimensi *generality*. Jenis instrumen untuk pengungkap data dalam penelitian ini adalah skala psikologi yang diaplikasikan dengan format *rating scales* (skala penilaian) dengan alternatif respon pernyataan subjek skala 0-100

Dalam penelitian ini instrumen *self efficacy* diadaptasi dari instrumen *self efficacy* yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya (Purwanti, 2015; Yustari, 2015) yang sudah diuji kelayakan dan keterbacaannya. Pengambilan keputusan menggunakan instrumen yang sudah ada karna instrumen tersebut sesuai dengan kisi-kisi yang telah dikembangkan oleh peneliti. Instrumen ini sesuai dengan grand teori yang digunakan oleh peneliti yaitu mengacu pada dimensi *self efficacy* yang dikembangkan oleh ahlinya yaitu albert Bandura. Berikut kisi-kisi instrumen yang dikembangkan.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen *Self efficacy*

Dimensi	Indikator	No.Item
<i>Magnitude</i> atau <i>Level</i>	Berpandangan optimis dalam mengerjakan tugas sekolah	1,2,3
	Melihat tugas sekolah yang sulit sebagai tantangan	4,5,6
	Mampu mengatasi kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah	7,8,9
<i>Strength</i>	Komitmen dalam menyelesaikan tugas sekolah	10,11,12
	Memiliki ketekunan untuk menyelesaikan tugas sekolah	13,14,15
	Mampu mengerjakan tugas sekolah dalam	16,17,18

	berbagai situasi dan kondisi	
	Percaya dan yakin pada kemampuan yang dimiliki	19,20,21
Generality	Yakin memiliki kemampuan dalam berbagai tugas sekolah	22,23,24
	Menjadikan pengalaman sebagai pembelajaran	25,26,27
	Menyikapi situasi yang berbeda dengan baik dan berpikir positif	28,29,30

Sebelum digunakan dalam penelitian ini, ke-30 butir instrumen self efficacy tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas menurut Sugiyono (2008, hlm. 173) adalah instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan adalah uji validitas konstruk dan validitas isi. Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat memberikan gambaran data secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan sesungguhnya. Dari hasil uji coba angket diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan digunakan sebagai alat pengumpul data.

Langkah uji validitas butir pernyataan (item) dilakukan dengan menggunakan cara mengkorelasikan skor yang diperoleh responden pada butir item dengan skor total. Teknik korelasi yang digunakan adalah *rank order correlation*. Suatu item dinyatakan valid jika harga p untuk koefisien validitas yang diperoleh dari hasil perhitungan empiric, lebih kecil dari 0,05. Dari hasil perhitungan ternyata semua butir item memiliki koefisien validitas yang signifikan pada $p = 0,05$.

Setelah diuji validitas setiap item selanjutnya instrumen tersebut di uji tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan atau konsistensi instrumen. Reliabilitas berarti bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen telah teruji ketetapanya. Instrumen yang dipercaya atau reliabel akan menghasilkan data

yang dapat dipercaya juga. Dalam pengujian reliabilitas instrumen digunakan rumus *Crombach's Alpha* (α), dan data proses pengujian reliabilitas menggunakan bantuan perangkat lunak (software) Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 23.0 for Windows diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,929.

Pengembangan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* diartikan sebagai upaya merancang program bimbingan kelompok dengan menerapkan teknik *role playing*. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengembangan program adalah sebagai berikut

- 1) Studi Pendahuluan. Studi Pendahuluan dilaksanakan dengan melakukan wawancara kepada guru BK, Kepala sekolah, peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sukamanah Tasikmalaya untuk mengetahui *self efficacy* peserta didik, selain wawancara pada guru BK tentang *self efficacy*, peneliti juga melakukan pendataan peserta didik kelas XII, kemudian instrumen pengungkapan *self efficacy* yang telah di validasi dilakukan uji empirik untuk melihat profil dan perencanaan desain bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan *self efficacy* peserta didik.
- 2) Perencanaan. Setelah masalah *self efficacy* dapat ditunjukkan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan *self efficacy* peserta didik.
- 3) Desain. Desain bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan *self efficacy* dibagi ke dalam dua bagian, yaitu: pedoman teoritik dan pedoman pelaksanaan. Pedoman Teoritik bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan *self efficacy* peserta didik kelas XII disusun secara sistematis yaitu, (a) rasional; (b) asumsi; (c) tujuan program; (d) sasaran program; (e) kompetensi konselor; (f) struktur dan tahapan pelaksanaan program; (g) evaluasi dan indikator keberhasilan. Pedoman Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan *self efficacy* peserta didik kelas XII dibuat dalam bentuk Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling (SKLBK). Pedoman pelaksanaan merupakan panduan teknis bagi konselor dalam

melaksanakan intervensi. Pedoman pelaksanaan disusun berdasarkan: (a) deskripsi; (b) tujuan; (c) norma kelompok; (d) komposisi kelompok; (e) syarat dan aturan *role playing*; (f) SKLBK.

3.5 Teknik Analisis Data

Data *self efficacy* yang diperoleh dengan menggunakan kuesioner skala 0-100 memiliki skala yang mendekati interval sehingga pengolahan data dilakukan dengan teknik statistik parametrik. Dalam penelitian ini ada dua permasalahan yang perlu dijawab, yaitu berkaitan dengan deskripsi program bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* yang secara hipotetik dapat meningkatkan *self efficacy* peserta didik dan hasil uji efektivitas program tersebut secara empirik. Khusus berkaitan dengan pertanyaan tentang efektivitas program, dalam penelitian ini dijabarkan ke dalam hipotesis penelitian. Untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama, data penelitian dianalisa secara kualitatif. Sedangkan untuk menjawab pertanyaan penelitian kedua dan sekaligus menguji hipotesis, digunakan uji Anacova. Keseluruhan proses analisis data ini menggunakan bantuan komputer dengan mengoperasikan paket program SPSS. Melalui menu *General Linear Model-Univariat-Covariat*. Untuk keperluan pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis, digunakan pendekatan probabilistik dengan nilai $p < 0,01$.