

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ketiga mencakup deskripsi mengenai lokasi penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan langkah-langkah menganalisis data.

3.1 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Lembang yang berlokasi di Jalan Raya Lembang No. 357, Lembang. Sasaran penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Lembang.

3.1.2 Populasi Penelitian

Populasi adalah sekelompok individu yang memiliki ciri-ciri khusus yang sama (Creswell, 2015, hlm. 287). Dalam konteks penelitian ini, populasi adalah seluruh peserta didik di kelas VII SMP Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016 yang secara administratif terdaftar dan aktif dalam pembelajaran. Adapun pertimbangan pemilihan peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Lembang pada penelitian ini adalah:

3.1.2.1 Rata-rata peserta didik kelas VII sedang berada pada usia remaja. Ketika memasuki usia remaja interaksi dengan teman sebaya semakin meningkat dan dalam perkembangannya remaja memiliki tugas perkembangan yang menitikberatkan kepada hubungan sosial.

3.1.2.2 Peserta didik kelas VII adalah peserta didik yang baru saja memasuki lingkungan sekolah yang baru sehingga di perlukannya suatu kompetensi yang dapat membantu mereka untuk dapat melakukan interaksi yang positif dengan orang di sekitarnya.

3.1.3 Teknik Pengambilan Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi target yang di rencanakan di teliti oleh peneliti (Creswell, 2015, hlm. 288). Teknik pengambilan sampel yang digunakan

dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Pada teknik *purposive sampling* peneliti menggunakan penilaian pribadi untuk memilih sampel berdasarkan kriteria tertentu (Fraenkel, JR, Wallen, NE, & Hyun, HH, 2012, hlm. 100). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelompok yang sudah ada, yaitu satu kelas kelompok belajar, karena menurut Creswell (2014, hlm. 168) sampel yang digunakan dalam eksperimen kuasi adalah kelompok yang telah terbentuk secara natural atau yang telah ada (seperti satu kelas, satu organisasi atau unit keluarga). Sampel yang diambil menjadi kelompok eksperimen ialah kelompok (kelas) peserta didik yang memiliki tingkat penguasaan kompetensi interpersonal terendah dibandingkan dengan kelas yang lainnya dan untuk sampel kelompok kontrol ialah satu kelas peserta didik yang memiliki median kompetensi interpersonal terendah kedua. Jadi dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (satu kelas) untuk diberikan layanan, bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak.

3.2 Pendekatan dan Metode Penelitian

3.2.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel (Creswell, 2010, hlm. 131). Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok teknik *role playing* dan variabel terikatnya adalah kompetensi interpersonal peserta didik. Dalam penelitian ini perkembangan kompetensi interpersonal peserta didik diungkap dengan menggunakan angket berupa skala Likert oleh karena itu diperlukan hitungan statistik. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui profil tingkat kompetensi interpersonal peserta didik sebagai studi pendahuluan dan perubahan tingkat kompetensi interpersonal peserta didik setelah dilaksanakan layanan bimbingan melalui teknik *role playing*.

3.2.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu atau *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Adapun gambaran dari quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* (Cresswell, J.W., 2014, hlm. 172) adalah sebagai berikut:

Kelompok Eksperimen	:	$O_1 \dots\dots\dots X \dots\dots\dots O_2$
Kelompok Kontrol	:	$O_1 \dots\dots\dots O_2$

Keterangan:

O1 = Pretest

X = Pelaksanaan Intervensi

O2 = Post-test

Penelitian ini memberikan layanan bimbingan dengan menggunakan teknik *role playing* pada kelas eksperimen, sedangkan kelompok kontrol diberikan layanan bimbingan sesuai dengan program sekolah. Metode eksperimen kuasi digunakan untuk mengetahui perbandingan penguasaan kompetensi interpersonal peserta didik sebelum dan setelah pelaksanaan layanan bimbingan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal tersebut dilakukan agar hasil penelitian dapat lebih akurat dengan membandingkan kondisi peserta didik yang tidak mendapatkan bimbingan melalui teknik *role playing* dengan peserta didik yang mendapatkan bimbingan melalui teknik *role playing*.

3.3 Definisi Operasional Variabel

3.3.1 Kompetensi Interpersonal

Menurut Cavanagh (2002, hlm.192) kompetensi interpersonal meliputi metode agar individu belajar untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Kompetensi interpersonal memberikan kesempatan pada individu untuk memahami orang lain dan diri sendiri dalam konteks sosial. Kompetensi ini diperlukan sebab semakin efektifnya individu berhubungan dengan orang lain

maka semakin mereka dapat belajar tentang diri sendiri dan semakin besar kemungkinan untuk mendapatkan pemenuhan kebutuhan.

Cavanagh (2002, hlm. 217) mengemukakan indikator kompetensi interpersonal sebagai berikut:

a. Kepekaan terhadap diri sendiri dan orang lain

Menjadi peka terhadap orang lain mempunyai makna bahwa setiap individu dapat memiliki pandangan yang lebih dalam baik secara pemikiran dan perasaan terhadap perkataan dan tindakan orang lain.

b. Ketegasan diri atau asertif

Ketegasan diri (asertif) mempunyai makna sebagai kemampuan untuk mengkomunikasikan hak pribadi secara jujur dan konstruktif. Bersikap tegas berarti bahwa seseorang telah belajar untuk mendapatkan yang menjadi hak mereka dan mengkomunikasikan hal tersebut secara baik.

c. Menjadi nyaman dengan diri sendiri dan orang lain

Nyaman dengan diri sendiri dan orang lain mempunyai makna sebagai suatu kondisi psikologis yang bersifat transparan. Kemampuan untuk dapat terbuka dalam menunjukkan diri yang sebenarnya.

d. Membiarkan orang lain untuk memiliki kebebasan

Kemampuan untuk membiarkan orang lain bebas. Dengan membiarkan orang lain untuk dapat menjadi diri mereka sendiri, akan memungkinkan orang lain dapat berinteraksi secara santai dengan diri kita, dan terwujudnya komunikasi yang saling menguntungkan dan memuaskan.

e. Harapan yang realistis terhadap diri sendiri dan orang lain

Kemampuan untuk menyadari bahwa diri sendiri dan orang lain tidak sempurna. Hubungan antar pribadi ditentukan oleh harapan terhadap dirinya dan orang lain. Hubungan antar pribadi akan tercipta dengan baik dan menunjang psikologis yang sehat apabila harapan terhadap diri sendiri dan orang lain dapat terwujud secara realistis.

f. Perlindungan diri dalam situasi antar pribadi

Kemampuan untuk dapat mengatasi berbagai situasi dalam hubungan interpersonal. Hubungan interpersonal ditentukan oleh harapan terhadap dirinya

dan orang lain. Hubungan interpersonal akan berkembang dengan baik apabila orang merasa terlindungi dalam interaksi dengan orang lain.

3.3.2 Teknik *Role Playing*

Menurut Shafstel & Shafstel (1967, hlm. 9) *role playing* sebagai teknik pemecahan masalah yang dirancang untuk mengeksplorasi situasi dan perilaku manusia. *Role Playing* atau disebut juga sosiodrama merupakan metode pemecahan masalah, yang dilakukan secara berkelompok yang memungkinkan remaja untuk bereksplorasi secara spontan yang kemudian diikuti dengan diskusi yang terbimbing, memanfaatkan evaluasi dan diskusi kritis tersebut untuk mendukung pemecahan masalah serta mengungkapkan solusi-solusi alternatif beserta konsekuensinya.

Diharapkan melalui teknik *role playing* dapat meningkatkan penguasaan kompetensi interpersonal, karena dengan melakukan *role playing* akan membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan oleh orang lain seraya mengerti perasaan, sikap dan nilai-nilai yang mendasarinya serta *role playing* juga merupakan sebuah metode yang dapat membantu masing-masing peserta didik dalam memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial.

Shaftels (Joyce, 2009, hlm. 333) mengungkapkan bahwa *role playing* terdiri dari sembilan langkah, yakni (1) menghangatkan suasana kelompok, (2) memilih pemeran *role playing*, (3) mengatur *setting* tempat kejadian, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memerankan kembali, (8) berdiskusi dan mengevaluasi, dan (9) saling berbagi dan mengembangkan pengalaman.

3.4 Instrumen Penelitian

Berdasarkan jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini, dikembangkan alat pengumpulan data berupa angket yang digunakan untuk memperoleh gambaran tentang kondisi kemampuan kompetensi interpersonal peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan berupa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

3.4.1 Penyusunan Instrumen

Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa angket untuk mengukur kemampuan kompetensi interpersonal yang di kembangkan dari definisi operasional variabel yang diungkap oleh Michael E. Cavanagh, yang di dalamnya mengandung enam aspek yang kemudian dijabarkan menjadi item. Pada proses penyusunan instrumen ini berdasarkan hasil studi kepustakaan dengan sumber-sumber yang relevan.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen

Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan		Jumlah
		(+)	(-)	
1. Kepekaan terhadap diri sendiri dan orang lain	a. Memahami pemikiran diri sendiri dan orang lain	1,4,5	2,3	5
	b. Memahami perasaan diri sendiri dan orang lain	6,8,9	7	4
2. Ketegasan diri/Asertif	a. Menyatakan pendapat secara jujur ketika berkomunikasi	10,12,13	11	4
	b. Mengungkapkan perasaan secara jujur ketika berkomunikasi	14,16	15,17	4
3. Menjadi nyaman dengan diri sendiri dan orang lain	a. Menerima diri apa adanya	18	19,20	3
	b. Menunjukkan keadaan diri secara terbuka di hadapan orang lain	23,24	21,22	4
4. Membiarkan orang lain bebas	a. Membiarkan orang lain menjadi dirinya sendiri	27	25,26	3

	b. Terbuka dalam menerima orang lain	29,30,31	28,32	5
5. Harapan yang realistik terhadap diri sendiri dan orang lain	a. Memiliki harapan yang sesuai dengan kemampuan dan keadaan yang sebenarnya	33,34,35		3
	b. Menyadari bahwa dirinya dan orang lain merupakan makhluk yang tidak sempurna	38	36,37	3
6. Perlindungan diri dalam situasi interpersonal	a. Mengatasi permasalahan dalam hubungan interpersonal secara mandiri	39,40		2
	b. Mengatasi berbagai situasi dalam hubungan interpersonal dengan tepat	41,43	42	3

3.4.2 Analisis Instrumen Penelitian

3.4.2.1 Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum angket disebar, dilakukannya uji kelayakan instrument. Dalam menganalisa kelayakan instrument, peneliti melakukan diskusi dan menerima rekomendasi dari dosen pembimbing skripsi yaitu Dr. Hj Anne Hafina, M.Pd. Instrument yang telah di diskusikan dan mendapatkan penilaian kemudian di revisi sesuai dengan arahan dari dosen pembimbing. Uji kelayakan ini dilakukan untuk menganalisis isi dari instrument meliputi redaksi kalimat yang digunakan, kesesuaian antara item dengan variabel yang di ukur, dan sejauh mana item tersebut dapat mencerminkan perilaku yang di ukur, dalam uji kelayakan ini instrumen telah di diskusikan dan di revisi sebanyak lima kali.

3.4.2.2 Uji Keterbacaan Instrumen

Tenty Nurul Hidayah, 2016
EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI INTERPERSONAL PESERTA DIDIK

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

Dilakukannya uji keterbacaan bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap instrument yang akan dijadikan alat ukur kompetensi interpersonal. Melalui uji keterbacaan, peneliti dapat mengetahui kekurangan dari instrument seperti penjelasan cara pengisian, redaksi kalimat dalam instrument yang sulit di pahami peserta didik sehingga peneliti dapat memperbaiki kekurangan tersebut.

Uji keterbacaan ini dilakukan kepada peserta didik yang berada pada jenjang yang sama dengan objek penelitian, yakni peserta didik kelas VII SMP yang berjumlah delapan orang dengan jenis kelamin dan prestasi akademik yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil uji keterbacaan terdapat beberapa redaksi yang harus di perbaiki.

3.4.2.3 Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah pengembangan bukti-bukti yang kuat menunjukkan bahasa interpretasi (terhadap konsep atau konstruk yang diasumsikan untuk diukur) Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrument yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan di ukur) tes yang dimaksudkan pas dengan maksud yang akan di usulkan oleh tes tersebut. (Creswell, 2015, hlm.1307)

Validitas mengacu pada kesesuaian, kebermaknaan, kebenaran, dan kegunaan dari kesimpulan peneliti yang dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan. (Fraenkel, JR, Wallen, NE, & Hyun, HH, 2012, hlm. 148). Instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran kompetensi interpersonal peserta didik. Untuk mengetahui validitas item digunakan rumus spearman rho karena data yang digunakan oleh peneliti merupakan data ordinal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Rick Houser (2009, hlm. 30) bahwa Spearman rho digunakan untuk mendapatkan koefisien korelasi yang berskala ordinal.

Berdasarkan pengolahan data uji validitas dengan menggunakan *software IBM SPSS statistics 21*, maka terdapat 39 item yang dapat dinyatakan valid dan 4 item yang dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.2
Validitas item

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

3.4.2.4 Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas mengacu pada konsistensi skor yang diperoleh (Fraenkel, JR, Wallen, NE, & Hyun, HH, 2012, hlm.154). Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Gravetter, F.J. & Forzano, L.A.B. (2012, hlm.236-237) bahwa reliabilitas mengacu pada kestabilan atau konsistensi dalam pengukuran. Secara khusus reliabilitas berarti ketika individu yang sama diukur pada kondisi yang sama, maka akan memperoleh pengukuran yang hampir identik atau sama.

Kriteria Tingkat Reliabilitas Yang Digunakan

Kurang dari 0,20	Derajat keterandalan sangat rendah
0,20 – 0,40	Derajat keterandalan rendah
0,40 – 0,70	Derajat keterandalan cukup
0,70 – 0,90	Derajat keterandalan tinggi
0,90 – 1.00	Derajat keterandalan Sangat tinggi

(Rakhmat dan Sholehuddin, 2006, hlm.74)

Dalam menghitung reliabilitas maka digunakan metode *Split-half ganjil-genap*. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan software SPSS maka di dapatkan nilai reliabilitas separo tes adalah 0,871. Untuk menentukan koefisien reliabilitas seluruh tes maka digunakan rumus Spearman-Brown (Fraenkel, J.R., Wallen, N.E., & Hyun, H.H., 2012, hlm. 156) sebagai berikut:

$$r = \frac{2r_b}{1+r_b}$$

Keterangan:

r = Reliabilitas seluruh instrumen

r_b = Reliabilitas separo tes (reliabilitas antara belahan ganjil-genap)

Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{2r}{1+r}$$

$$r = \frac{2(0,853)}{1+0,853}$$

$$r = 0,92$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka reliabilitas instrumen kompetensi interpersonal adalah sebesar 0,92. Reliabilitas instrumen kompetensi interpersonal berada pada derajat keterandalan sangat tinggi. Artinya instrumen ini dapat menghasilkan skor-skor pada setiap item dengan konsisten dan dapat digunakan.

3.4.2.5 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji normalitas distribusi data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan tes *Kolmogorov-Smirnov Z*. Tes *Kolmogorov-Smirnov Z* adalah suatu tes yang bertujuan untuk membuktikan data yang diteliti berasal dan populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal. *Pengujian Kolmogorov Smirnov-Z* ini dilakukan dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistic 21*. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Z*, dengan dasar pengambilan keputusan:

Jika probabilitas (sig) \leq (α) 0,05 maka H_0 ditolak

Jika probabilitas (sig) \geq (α) 0,05 maka H_0 diterima

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi data *pre test* sebesar $0,346 > 0,05$ maka data *pre test* berdistribusi normal.

Tabel 3.3

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		PRE-TEST
N		74
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	116.03
	Std. Deviation	19.170
	Absolute	.109
Most Extreme Differences	Positive	.109
	Negative	-.091
Kolmogorov-Smirnov Z		.935
Asymp. Sig. (2-tailed)		.346

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Kemudian berdasarkan hasil uji normalitas pada data *post-test*, di dapatkan hasil nilai signifikansi sebesar $0.742 > 0.05$ maka data *post test* berdistribusi normal.

Tabel 3.4
Hasil Uji Normalitas Data *Post-Test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		POST-TEST
N		74
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	129.86
	Std. Deviation	18.365
	Absolute	.079
Most Extreme Differences	Positive	.059
	Negative	-.079
Kolmogorov-Smirnov Z		.681
Asymp. Sig. (2-tailed)		.742

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data *pre-test* dan data *post-test* yang dapat dilihat pada tabel 3.3 dan tabel 3.4 dapat dikatakan bahwa data *pre-test* dan data *post-test* berdistribusi normal.

3.4.2.6 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui variasi kemampuan kompetensi interpersonal peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama atau berbeda. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Kemampuan kompetensi interpersonal peserta didik homogen

H_1 : Kemampuan kompetensi interpersonal peserta didik tidak homogen

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji One-Way ANNOVA, dengan dasar pengambilan keputusan:

Jika probabilitas ($\text{sig} \leq (\alpha) 0,05$) maka H_0 ditolak

Jika probabilitas ($\text{sig} \geq (\alpha) 0,05$) maka H_0 diterima

Berdasarkan uji homogenitas pada data *pre-test*, didapatkan hasil nilai signifikansi data *pre test* sebesar $0.420 > 0.05$ maka kemampuan kompetensi interpersonal peserta didik homogen.

Tabel 3.5
Hasil Uji Homogenitas Data Pre-Test

Test of Homogeneity of Variances			
PRETEST			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.657	1	72	.420

Berdasarkan uji homogenitas pada data *post test*, didapatkan hasil nilai signifikansi data *post-test* sebesar $0.861 > 0.05$ maka kemampuan kompetensi interpersonal peserta didik homogen.

Tabel 3.6
Hasil Uji Homogenitas Data Post-Test

Test of Homogeneity of Variances			
POSTTEST			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.031	1	72	.861

Dengan melihat hasil uji homogenitas pada tabel 3.5 yang merupakan data *pre-test* dan tabel 3.6 yang merupakan data *post-test*, maka dapat dinyatakan bahwa kemampuan kompetensi interpersonal peserta didik homogen.

3.4.2.7 Pedoman Skoring dan Penafsiran

Skala yang digunakan yakni skala Likert. Alternative jawaban yang akan dipilih oleh responden yakni SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), KS (Kurang Sesuai), TS (Tidak Sesuai), dan STS (Sangat Tidak Sesuai). Semakin Tinggi skor maka akan semakin tinggi penguasaan kompetensi interpersonal peserta didik dan begitu pula sebaliknya, dengan semakin rendahnya skor yang maka semakin rendah penguasaan kompetensi interpersonal peserta didik.

Tabel 3.7
Pedoman Skoring Instrumen Kompetensi Interpersonal

Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Langkah selanjutnya adalah menentukan kategori dan menafsirkan skor. Penentuan kategori tingkat penguasaan kompetensi interpersonal dilakukan untuk mengelompokan peserta didik yang berada dalam kategori kompeten, kurang kompeten dan tidak kompeten.

Prosedur penentuan kategori dilakukan dengan langkah-langkah berikut (Sudjana & Ibrahim, 1989, Hlm. 130):

- a) Menentukan skor maksimal ideal, dengan rumus:

$$\text{Skor maksimal ideal} = \text{Jumlah soal} \times \text{Skor Tertinggi pada item}$$

- b) Menentukan Skor minimal ideal, dengan rumus:

$$\text{Skor minimal ideal} = \text{Jumlah skor} \times \text{Skor Terendah pada item}$$

- c) Menentukan rentang skor ideal, dengan rumus

$$\text{Rentang} = \text{Skor Maksimal Ideal} - \text{Skor Ideal Minimal}$$

d) Menentukan Interval Skor

$$\text{Interval Skor} = \frac{\text{Rentang skor}}{3}$$

Berdasarkan langkah perhitungan tersebut maka diperoleh kriteria kategori kompetensi interpersonal yang terdapat pada tabel 3.8

Tabel 3.8
Kategori Tingkat Penguasaan Kompetensi Interpersonal
Peserta Didik

Kategori	Skor	Interpretasi
Kompeten	143-195	Pada kategori ini menunjukkan bahwa kondisi peserta didik telah menguasai kompetensi interpersonal yaitu peserta didik mampu peka terhadap diri sendiri dan orang lain dengan menunjukkan sikap mengerti pemikiran dan perasaan orang lain. Berani bersikap asertif. Mampu nyaman dengan diri sendiri dan orang lain. Mampu memberikan kebebasan kepada orang lain. Mampu memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri dan orang lain. Dan mampu melindungi diri dalam situasi hubungan interpersonal.
Kurang Kompeten	91-142	Pada kategori ini menunjukkan kondisi peserta didik yang telah menguasai beberapa aspek dari kompetensi interpersonal, peserta didik yang kurang kompeten sudah mulai memiliki pengetahuan tentang cara bersikap ketika berada dalam situasi suatu hubungan interpersonal namun hal tersebut belum sepenuhnya dilakukan. Peserta didik belum sepenuhnya mengerti pemikiran dan perasaan diri sendiri dan orang lain sehingga dimungkinkan timbulnya salah paham dalam berlangsungnya hubungan interpersonal. Masih memiliki keraguan dalam mengkomunikasikan

		keinginannya secara jujur sehingga akan menimbulkan kerugian bagi diri sendiri. Masih cenderung menutupi keadaan diri yang sebenarnya di hadapan orang lain sehingga menimbulkan tekanan terhadap diri sendiri. Ragu dalam menunjukkan keadaan diri yang sebenarnya sehingga merasa cemas jika kekurangannya diketahui oleh orang lain. Belum sepenuhnya memberikan kebebasan kepada orang lain dengan masih memaksakan kehendak kepada orang lain yang akan menimbulkan ketidaknyamanan terhadap orang lain. Masih memiliki harapan yang kurang realistik terhadap diri sendiri dan orang lain yang akan menimbulkan konflik dalam hubungan interpersonal, serta kurang memiliki kemampuan untuk mengatasi berbagai situasi dalam hubungan interpersonal.
Tidak Kompeten	39-90	Pada kategori ini menunjukkan kondisi peserta didik yang tidak menguasai kompeten interpersonal. Peserta didik belum mengetahui dan memahami sikap yang seharusnya di tunjukan dalam suatu hubungan interpersonal. Tidak dapat mengerti pemikiran dan perasaan diri sendiri dan orang lain sehingga kemungkinan timbulnya kerenggangan dalam hubungan interpersonal. Tidak memiliki keberanian untuk mengungkapkan pendapat, perasaan daninginannya. Tidak nyaman dengan keadaan dirinya sendiri sehingga tidak menampilkan diri yang sebenarnya. Tidak membiarkan orang lain bebas sehingga mengalami kesulitan ketika berhubungan dengan orang lain. Memiliki harapan yang tidak realistik terhadap diri sendiri dan orang lain. Tidak memiliki kemampuan untuk melindungi diri dalam situasi interpersonal.

Adapun kategorisasi berdasarkan setiap aspek pembentuk kompetensi interpersonal terdapat pada tabel 3.9

Tabel 3.9
Kategori Setiap Aspek Pembentuk Kompetensi Interpersonal

No	Aspek	Kategori	Skor
1	Kepekaan Terhadap Diri Sendiri dan Orang Lain	Kompeten	30-40
		Kurang Kompeten	19-29
		Tidak Kompeten	8-18
2	Asertif	Kompeten	27-35
		Kurang Kompeten	17-26
		Tidak Kompeten	7-16
3	Nyaman Dengan Diri Sendiri dan Orang Lain	Kompeten	27-35
		Kurang Kompeten	17-26
		Tidak Kompeten	7-16
4	Membiarkan Orang Lain Memiliki Kebebasan	Kompeten	27-35
		Kurang Kompeten	17-26
		Tidak Kompeten	7-16
5	Harapan yang realistik Terhadap Diri Sendiri dan Orang Lain	Kompeten	19-25
		Kurang Kompeten	12-18
		Tidak Kompeten	5-11
6	Perlindungan Diri dalam Situasi Interpersonal	Kompeten	19-25
		Kurang Kompeten	12-18
		Tidak Kompeten	5-11

3.5 Rancangan Intervensi melalui Teknik *Role Playing* untuk Mengembangkan Kompetensi Interpersonal Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016

3.5.1 Rasional

Kompetensi interpersonal merupakan kecakapan yang penting untuk dikuasai oleh setiap individu agar dapat berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Seperti yang di kemukakan Cavanagh (2002, hlm. 192) kompetensi

Tenty Nurul Hidayah, 2016

EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI INTERPERSONAL PESERTA DIDIK

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

interpersonal merupakan kemampuan yang dapat dipelajari untuk berinteraksi dengan orang lain. Kompetensi interpersonal memberikan kesempatan kepada individu untuk memahami orang lain dan diri sendiri dalam konteks sosial. Ketika individu tidak dapat berhubungan dengan orang lain secara efektif, mereka cenderung mengalami isolasi, frustrasi, putus asa, dan kesepian.

Kompetensi interpersonal penting untuk dikembangkan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Buhrmester *et al.* (1988, hlm.93) membuktikan bahwa kompetensi interpersonal pada remaja berperan penting dalam keberhasilan seorang remaja dalam menjalani kehidupan sosialnya di masa dewasa. Hal tersebut dikarenakan dalam berlangsungnya hubungan interpersonal dapat membantu remaja untuk mencapai popularitas dalam kelompok teman sebaya dan keberhasilan atau kesuksesan remaja dalam berhubungan dengan teman sebaya, selain itu juga membuat interaksi dengan orang lain menyenangkan dan penuh pengalaman yang nyaman.

Menurut Cavanagh (2002, hlm. 217) aspek-aspek kompetensi interpersonal terdiri dari 6 aspek, yakni: 1) kepekaan terhadap diri sendiri dan orang lain, sebagai kemampuan untuk mendengarkan serta menyadari pikiran dan perasaan orang lain secara mendalam, menyadari setiap makna di balik perkataan dan tindakan orang lain, kemudian menggunakan kesadaran tersebut untuk membuat respon yang tepat terhadap orang lain; 2) asertif, sebagai kemampuan yang menunjukkan keberanian untuk dapat berbicara secara langsung, terbuka, dan jujur dalam mengungkapkan pendapat, saran, perasaan, keinginan serta hak dirinya. Individu yang asertif juga mengungkapkan pendapat dengan cara yang sopan dan tetap menghargai pendapat yang lainnya; 3) menjadi nyaman dengan diri sendiri dan orang lain, sebagai suatu keadaan untuk memperlihatkan diri secara terbuka sesuai dengan keadaan diri yang sebenarnya; 4) membiarkan orang lain memiliki kebebasan, sebagai kemampuan untuk membiarkan orang lain secara bebas berinteraksi dengan dirinya dan tidak akan memaksakan kehendaknya kepada orang lain; 5) harapan yang realistis terhadap diri sendiri dan orang lain, kemampuan untuk menyadari bahwa diri sendiri dan orang lain tidak sempurna, mengerti suatu keadaan diri sendiri atau orang lain yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya yaitu tidak berlebihan atau tidak terlalu berkekurangan;

Tenty Nurul Hidayah, 2016

EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI INTERPERSONAL PESERTA DIDIK

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

6) perlindungan diri dalam situasi interpersonal, adalah suatu kemampuan untuk bertindak dengan cara-cara yang tepat sehingga hubungan dengan orang lain tidak membuat dirinya merasa terancam.

Dalam konteks perkembangan, anak-anak usia sekolah menengah pertama (SMP) berada pada rentang 12 sampai 15 tahun yaitu berada pada fase remaja awal. Beberapa ahli berpendapat bahwa terdapat beberapa perubahan perkembangan yang penting terkait persahabatan selama masa remaja awal (Sullivan, 1953; Berndt, 1982; Gottman & Mettetal, 1987; Buhrmester & Furman, 1990, hlm.186). Pada tahap ini mereka membutuhkan teman dalam hubungan sosialnya sehingga pada masa ini, peserta didik membutuhkan kompetensi interpersonal sebagai kemampuan yang akan mendukungnya beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Penguasaan kompetensi interpersonal ditentukan oleh inteligensi sosial yaitu sebagai kemampuan mengadakan hubungan dalam kehidupan sosial yang dapat dipelajari dan diajarkan (Dalton, dalam Zuchdi, 2008, hlm. 73). Menurut Piaget (dalam Santrock, 2002, hlm. 15) perkembangan intelegensi remaja berada pada tahap pemikiran operasional formal yang berlangsung antara usia 11 sampai 15 tahun. Remaja berpikir lebih abstrak, idealistis dan logis. Remaja juga lebih idealistis dalam berpikir seperti memikirkan karakteristik ideal dari diri sendiri, orang lain. Remaja berfikir secara logis yang mulai berpikir seperti ilmuwan, menyusun berbagai rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji cara pemecahan yang terpikirkan. Dalam perkembangan intelegensi remaja tidak terlepas dari lingkungan sosial. Hal ini menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan intelegensi remaja.

Menurut Snowman dan McCwon (2009, hlm.91) bahwa remaja khususnya peserta didik yang berada di sekolah menengah pertama (SMP) telah memahami nilai-nilai yang mendasar dalam kehidupan menyadari bahwa membuat orang lain bahagia adalah suatu tindakan yang baik akan tetapi mereka belum mampu melihat cara untuk merealisasikannya. Selain itu pada usia SMP pengembangan interpersonal mengarah pada pemahaman yang lebih besar terhadap perasaan orang lain. Dapat dikatakan bahwa idealnya peserta didik pada usia SMP sudah

memiliki kompetensi interpersonal sebagai kemampuan yang diperlukan untuk melakukan interaksi secara efektif dengan orang lain disekitarnya.

Ketika remaja tidak menguasai kompetensi interpersonal, remaja akan memiliki kesulitan atau hambatan untuk berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Contohnya ketika remaja tidak memiliki kepekaan seperti memahami pemikiran dan perasaan orang lain, maka di mungkinkan akan terjadinya salah paham ketika berlangsungnya suatu interaksi yang membuat hubungan interpersonal menjadi kurang baik. Kemudian ketika remaja tidak memiliki sikap asertif, remaja akan kesulitan untuk mengungkapkan pendapat dan tidak memiliki keberanian dalam mengambil keputusan yang menyebabkan munculnya perasaan tertekan.

Berdasarkan hasil pengumpulan data terhadap 353 peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Lembang, dapat dilihat tingkat penguasaan kompetensi interpersonal berada pada kategori kurang kompeten yaitu sebesar 81,6% (288 orang) yang berarti sebagian besar peserta didik sudah memiliki kompetensi interpersonal namun masih belum sepenuhnya menguasai kompetensi interpersonal. Peserta didik yang kurang kompeten menunjukkan sikap yang belum sepenuhnya mengerti pemikiran dan perasaan diri sendiri dan orang lain, masih memiliki keraguan dalam mengkomunikasikan hak pribadi secara jujur ketika berkomunikasi, masih cenderung menutupi keadaan diri yang sebenarnya di hadapan orang lain, belum mampu memberikan kebebasan kepada orang lain dalam berinteraksi, masih memiliki harapan yang kurang realistik terhadap diri sendiri dan orang lain, serta belum mampu mengatasi berbagai situasi yang muncul dalam hubungan interpersonal.

Sebesar 12,7% (45 orang) berada pada kategori kompeten, hal tersebut menunjukkan peserta didik telah mampu peka terhadap diri sendiri dan orang lain dengan menunjukkan sikap mengerti pemikiran dan perasaan orang lain. Berani bersikap asertif. Mampu nyaman dengan diri sendiri dan orang lain. Mampu memberikan kebebasan kepada orang lain. Mampu memiliki harapan yang realistik terhadap diri sendiri dan orang lain. Dan mampu melindungi diri dalam situasi hubungan interpersonal.

Sebesar 5,7% (20 orang) berada pada kategori tidak kompeten. Hal tersebut menunjuk kondisi peserta didik yang belum mengetahui dan memahami

sikap yang seharusnya di tunjukan dalam suatu hubungan interpersonal. Tidak dapat mengerti pemikiran dan perasaan diri sendiri dan orang lain sehingga kemungkinan timbulnya kerenggangan dalam hubungan interpersonal. Tidak memiliki keberanian untuk mengungkapkan pendapat, perasaan dan keinginannya. Tidak nyaman dengan keadaan dirinya sendiri sehingga tidak menampilkan diri yang sebenarnya. Tidak membiarkan orang lain bebas sehingga mengalami kesulitan ketika berhubungan dengan orang lain. Memiliki harapan yang tidak realistik terhadap diri sendiri dan orang lain. Tidak memiliki kemampuan untuk melindungi diri dalam situasi interpersonal.

Dari hasil temuan menunjukkan bahwa masih terdapatnya peserta didik yang tidak kompeten yang membutuhkan pengembangan kompetensi interpersonal, sebab kekurangan dalam penguasaan kompetensi interpersonal akan mempengaruhi kehidupan sosial peserta didik seperti munculnya hambatan untuk berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Berdasarkan hasil tersebut maka dibuatlah program intervensi penelitian untuk membantu peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016 untuk mengembangkan kompetensi interpersonal melalui layanan dengan menggunakan teknik *role playing*.

3.5.2 Deskripsi Kebutuhan

Data dari hasil penyebaran instrument kompetensi interpersonal di kelas VII SMP Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016 menunjukkan bahwa peserta didik masih memiliki kebutuhan untuk mengembangkan kompetensi interpersonal. Berikut ini merupakan tingkat perkembangan kompetensi interpersonal peserta didik berdasarkan pada setiap aspek dapat dilihat pada tabel 3.10

Tabel 3.10

**Skor Kompetensi Interpersonal Peserta Didik kelas VII
SMP Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016**

No	Aspek	Skor Median	Kategori
1.	Kepekaan terhadap diri sendiri	25	Kurang Kompeten

	dan orang lain		
2.	Asertif	22	Kurang Kompeten
3.	Menjadi nyaman dengan diri sendiri dan orang lain	22	Kurang Kompeten
4.	Membiarkan orang lain bebas	20	Kurang Kompeten
5.	Harapan yang realistis terhadap diri sendiri dan orang lain	14	Kurang Kompeten
6.	Perlindungan diri dalam situasi interpersonal	16	Kurang Kompeten

Berdasarkan data dalam tabel 3.10 dapat dilihat tingkat pencapaian pada aspek kepekaan terhadap diri sendiri dan orang lain berada dalam kategori kurang kompeten dengan skor median 25 yang artinya bahwa peserta didik sudah memiliki kecenderungan untuk menyadari pikiran dan perasaan orang lain namun hal tersebut belum optimal. Pencapaian peserta didik pada aspek asertif berada pada kategori kurang kompeten dengan skor median 22, artinya peserta didik masih ragu untuk mengungkapkan pendapat, perasaan dan keinginan dirinya kepada orang lain. Pencapaian pada aspek menjadi nyaman dengan diri sendiri dan orang lain berada pada kategori kurang kompeten dengan skor median 22, artinya peserta didik kurang mampu dalam memperlihatkan keadaan diri secara terbuka sesuai dengan keadaan yang sebenarnya kepada orang lain. Pada aspek membiarkan orang lain bebas, tingkat pencapaian peserta didik berada pada kategori kurang kompeten dengan skor median 20 yang artinya peserta didik kurang mampu membiarkan orang lain untuk bebas berinteraksi dengan dirinya dan cenderung sering memaksakan kehendaknya kepada orang lain. Pada aspek harapan yang realistis terhadap diri sendiri dan orang lain, tingkat pencapaian peserta didik berada pada kategori kurang kompeten dengan skor median 14 yang artinya peserta didik kurang mampu dalam menjalin hubungan interpersonal sesuai dengan harapan yang realistis seperti untuk menyadari bahwa diri sendiri dan orang lain tidak sempurna, mengerti suatu keadaan diri sendiri atau orang lain

yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya yaitu tidak berlebihan atau tidak terlalu berkekurangan. Pada aspek perlindungan diri dalam situasi interpersonal, tingkat pencapaian peserta didik berada pada kategori kurang kompeten dengan skor median 16 yang artinya peserta didik masih memiliki kekurangan untuk bertindak dengan cara yang tepat ketika menghadapi permasalahan dalam hubungan interpersonal. Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa seluruh aspek kompetensi interpersonal berada pada kategori kurang kompeten yang artinya bahwa diperlukannya layanan bimbingan agar setiap aspek dalam kompetensi interpersonal dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dibuatlah intervensi bimbingan untuk pengembangan kompetensi interpersonal dengan menggunakan teknik *role playing*. Teknik *role playing* merupakan metode pemecahan masalah secara berkelompok yang memungkinkan remaja untuk bereksplorasi secara spontan diikuti dengan diskusi yang terbimbing, memanfaatkan evaluasi dan diskusi kritis tersebut untuk mendukung pemecahan masalah, dan mengungkapkan solusi alternatif beserta konsekuensinya.

Penggunaan teknik *role playing* di pandang sebagai teknik yang tepat untuk mengembangkan kompetensi interpersonal didasarkan pada alasan, sebab melalui *role playing* selain memainkan peran, peserta didik dapat saling berinteraksi, bekerjasama, berbagi pikiran, mengeksplorasi perasaan, mengamati berbagai perilaku, serta mendiskusikan berbagai macam kemungkinan solusi dalam memecahkan suatu permasalahan, sehingga *role playing* dipandang tepat untuk meningkatkan kompetensi interpersonal.

Peserta didik SMP merupakan individu pada masa remaja. Pada masa remaja akan dapat melakukan penyerapan perspektif sosial secara lebih, mulai mampu untuk memahami sudut pandang orang lain serta level pengetahuan dan kemampuan berbicara menjadi seimbang (Papalia, 2012, hlm.555). Selanjutnya Santrock (2003, hlm.53) mengungkapkan bahwa sebagian besar tingkah laku individu di peroleh dari hasil belajar melalui pengamatan atas tingkah laku yang di tampilkan oleh individu-individu lain yang menjadi model. Melalui *role playing*, remaja dapat memiliki kesempatan untuk berlatih

banyak peran untuk menghadapi berbagai tuntutan dalam kondisi yang tidak memberikan hukuman, sehingga akan lebih siap untuk tuntutan perubahan di kemudian hari.

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan dari rancangan ini adalah menguji efektivitas teknik *role playing* untuk mengembangkan kompetensi interpersonal peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016.

3.5.3 Tujuan Intervensi

3.5.3.1 Tujuan Umum

Secara umum, tujuan dari layanan intervensi bimbingan melalui teknik *Role Playing* adalah untuk mengembangkan kompetensi interpersonal peserta didik

3.5.3.2 Tujuan Khusus

Secara khusus, tujuan dari layanan intervensi bimbingan ini adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik mampu peka terhadap diri sendiri dan orang lain
- b. Peserta didik mampu bersikap asertif
- c. Peserta didik mampu nyaman dengan diri sendiri dan orang lain
- d. Peserta didik mampu membiarkan orang lain memiliki kebebasan bebas
- e. Peserta didik mampu memiliki harapan yang realistik terhadap diri sendiri dan orang lain
- f. Peserta didik mampu memiliki perlindungan diri dalam situasi interpersonal

3.5.4 Sasaran Intervensi

Sasaran dalam layanan intervensi bimbingan ini adalah kelas VII SMP, peserta didik pada pada tingkatan SMP pada umumnya berada pada usia 13-15 tahun yang termasuk pada usia remaja.

Program intervensi untuk mengembangkan kompetensi interpersonal melalui teknik *role playing* ditujukan pada kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen adalah salah satu kelas yang peserta didiknya memiliki tingkat penguasaan kompetensi interpersonal terendah dibandingkan kelas lainnya. Kemudian terdapatnya kelompok kontrol sebagai kelas yang memiliki tingkat penguasaan kompetensi interpersonal kedua terendah. Untuk kelompok kontrol diberikan layanan bimbingan sesuai dengan program sekolah.

Adapun profil kompetensi interpersonal peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016 dapat dilihat pada tabel 3.11

Tabel 3.11
Profil Kompetensi Interpersonal Peserta Didik Kelas VII
SMP Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016

Kelas	Kategori			Jumlah	Skor Median
	Kompeten	Kurang Kompeten	Tidak Kompeten		
VII-A	7	28	1	36	122
VII-B	1	30	6	37	119
VII-C	2	29	4	35	122
VII-D	3	27	0	30	122,5
VII-E	5	25	1	31	131
VII-F	4	33	3	40	121
VII-G	5	30	1	36	122
VII-H	7	30	1	38	122,5
VII-I	6	25	2	33	123
VII-J	7	29	1	37	128

Berdasarkan Tabel 3.11 yang menjadi sasaran sebagai kelas eksperimen adalah kelas VII B yang memiliki skor median terendah. Tingkat kompetensi interpersonal peserta didik kelas VII B berada pada kategori kurang kompeten yaitu sebanyak 30 orang, sebanyak 1 orang pada kategori kompeten dan sebanyak 6 orang pada kategori tidak kompeten. Sedangkan yang menjadi kelompok kontrol adalah peserta didik kelas VII F yang sebanyak 33 orang berada pada kategori kurang kompeten, sebanyak 4 orang berada pada

kategori kompeten dan sebanyak 3 orang berada pada kategori tidak kompeten.

Sasaran dalam rangangan intervensi ini adalah kelas VIII SMP. Adapun karakteristik pada usia SMP yaitu kemampuan berpikir pada usia SMP berkembang dengan pesat, mereka telah mampu berpikir tahap tinggi, berpikir logis dan rasional. Dalam perkembangan sosial remaja mulai ingin mandiri, mereka ingin melepaskan diri dari ikatan keluarga dan membentuk ikatan teman sebaya. Perubahan-perubahan yang sangat cepat dalam segi fisik dan intelektual menimbulkan guncangan-guncangan dalam kehidupan emosi remaja. Suasana emosi remaja, terutama remaja awal (usia SMP) mudah sekali berubah, suasana yang riang gembira mudah sekali berubah menjadi rasa sedih yang mendalam, kemandirian kepada orangtua dengan persoalan sepele bisa berubah menjadi rasa antipati (Ahman dalam Supriatna, 2011, hlm.40).

3.5.5 Rencana Operasional

Tabel 3.12

**Rencana Operasional Intervensi Bimbingan untuk Mengembangkan Kompetensi Interpersonal
Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016**

Sesi	Kompetensi	Indikator	Tujuan	Media dan Materi	Waktu
1	Peserta didik mampu untuk peka terhadap diri sendiri dan orang lain	a. Peserta didik dapat menghargai pendapat yang berbeda b. Peserta didik dapat menghargai kemampuan yang berbeda c. Peserta didik dapat peduli terhadap teman yang tertimpa masalah d. Peserta didik dapat menolong teman yang mengalami kesulitan e. Peserta didik dapat mengkomunikasikan pemikiran dan perasaan kepada orang lain	Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk dapat menunjukkan kepedulian terhadap teman	Lembar naskah cerita, Lembar kelompok pengamat dan properti.	2 x 40 menit

Tenty Nurul Hidayah, 2016

EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI INTERPERSONAL PESERTA DIDIK

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

		secara tepat			
2	Peserta didik mampu bersikap tegas (asertif)	<p>a. Peserta didik tidak takut untuk mengungkapkan pikirannya</p> <p>b. Peserta didik dapat mengungkapkan yang menjadi hak dirinya</p>	Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk dapat mengkomunikasikan hak pribadi secara jujur	Lembar naskah cerita, Lembar kelompok pengamat dan properti.	2 x 40 menit
3	Peserta didik mampu untuk nyaman dengan keadaan diri sendiri dan orang lain	<p>a. Peserta didik mampu menerima keadaan diri sendiri</p> <p>b. Peserta didik mampu menunjukkan keadaan diri secara terbuka di hadapan orang lain</p> <p>c. Peserta didik mampu menjalin persahabatan secara terbuka dengan orang lain</p>	Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk terbuka dalam menunjukkan diri yang sebenarnya.	Lembar naskah cerita, Lembar kelompok pengamat dan properti.	2 x 40 menit
4	Peserta didik mampu membiarkan orang lain bebas	a. Peserta didik mampu membiarkan orang lain menjadi diri sendiri	Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk dapat	Lembar naskah cerita, Lembar kelompok pengamat dan	2 x 40 menit

		<ul style="list-style-type: none"> b. Peserta didik mampu terbuka dalam menerima orang lain c. Peserta didik mampu menjalin persahabatan 	membiarkan orang lain bebas	properti.	
5	Peserta didik mampu memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri dan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta mampu menyadari bahwa setiap orang memiliki kemampuan yang beragam b. Peserta didik mampu menyadari bahwa dirinya dan orang lain merupakan makhluk yang tidak sempurna c. Peserta didik mampu memiliki hubungan yang baik dengan teman-temannya 	Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menyadari bahwa dirinya dan orang lain tidak sempurna.	Lembar naskah cerita, Lembar kelompok pengamat dan properti.	2 x 40 menit
6	Peserta didik mampu melindungi diri dalam keadaan interpersonal.	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mampu mengakui kesalahan yang di perbuat b. Peserta didik mampu meminta maaf ketika melakukan 	Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengatasi berbagai situasi dalam hubungan	Lembar naskah cerita, Lembar kelompok pengamat dan properti.	2 x 40 menit

		kesalahan c. Peserta didik mampu memiliki hubungan yang baik dengan teman-temannya	interpersonal		
--	--	---	---------------	--	--

3.5.6 Evaluasi dan Indikator Keberhasilan

Evaluasi diperlukan untuk tingkat keberhasilan dan keefektifan layanan bimbingan yang telah dilaksanakan. Evaluasi yang dilakukan berorientasi pada penilaian proses dan penilain hasil. Dalam penelitian ini evaluasi proses dilakukan secara langsung kepada peserta didik setiap setelah selesai melaksanakan kegiatan bimbingan dengan mengisi jurnal harian. Adapun evaluasi hasil dilakukan untuk mengetahui tingkat kompetensi interpersonal peserta didik setelah melaksanakan seluruh sesi bimbingan melalui teknik *role playing*, evaluasi proses dilakukan dengan menyebarkan angket kompetensi interpersonal (*post-test*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.5 Prosedur Penelitian

1.6.1 Tahap Awal

1.6.1.1 Kajian literatur

Pada tahap ini peneliti melakukan kajian secara konseptual tentang kompetensi interpersonal dan teknik *role playing* serta analisis penelitian terdahulu.

1.6.1.2 Penyusunan instrumen

Penyusunan instrumen dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat kompetensi interpersonal peserta didik. Instrumen disusun berdasarkan teori kompetensi interpersonal yang diungkapkan oleh Michael E. Cavanagh. Setelah tersusun instrumen maka diuji validitas dan reliabilitasnya.

1.6.1.3 Penyusunan Rancangan Intervensi

Berdasarkan kajian teoritik, hasil-hasil penelitian terdahulu, hasil studi pendahuluan, analisis kondisi lapangan, kemudian disusun program bimbingan dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan kompetensi interpersonal.

1.6.1.4 Uji coba Pelaksanaan Rancangan Intervensi

Uji coba dilakukan agar rancangan intervensi yang akan diberikan kepada kelompok eksperimen telah melalui tahap uji coba terlebih dahulu. Tahap uji coba ini dilakukan agar rancangan intervensi yang telah disusun dapat diterapkan dengan baik ketika pelaksanaan intervensi yang sesungguhnya.

Uji coba pelaksanaan intervensi ini dilakukan kepada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Lembang, yang diamati oleh guru bimbingan dan konseling SMPN 1 Lembang yaitu Mamay Cumaeti, S.Pd dan Dra. Tini Kartini serta rekan peneliti yang merupakan mahasiswa Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan observer, pelaksanaan rancangan intervensi telah dapat dilaksanakan dengan cukup baik dan dapat diterapkan kepada peserta didik yang menjadi kelas eksperimen.

1.6.2 Tahap Pelaksanaan

1.6.2.1 Tes awal (*Pre-test*)

Tes awal dilakukan untuk mengetahui tingkat kompetensi interpersonal peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang. Berdasarkan hasil *pre-test* maka dapat ditentukan kelompok mana yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1.6.2.2 Pelaksanaan Intervensi

Pada tahap ini intervensi diberikan kepada kelompok eksperimen saja. Intervensi ini dilakukan sebanyak enam kali sesuai dengan program yang telah dibuat oleh peneliti.

1.6.2.3 Tes akhir (*Post test*)

Tahap ini dilakukan setelah proses intervensi selesai. *Post-test* dilakukan untuk melihat perubahan tingkat kompetensi interpersonal peserta didik. *Post-test* diberikan kepada peserta didik dalam kelas kelompok eksperimen dan kelas kelompok kontrol.

1.6.3 Tahap Akhir

3.6.3.1 Pengolahan dan analisis data

Data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian di olah dan dianalisis dengan menggunakan rumus-rumus perhitungan statistik deskriptif.

3.5.3.2 Menyusun laporan hasil penelitian

3.6 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data berupa *pre-test* dan *post test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu “Apakah teknik *role playing* efektif untuk mengembangkan kompetensi interpersonal peserta didik kelas VII SMPN 1 Lembang?”. Kriteria keberhasilan penggunaan teknik *role playing* untuk mengembangkan kompetensi interpersonal ditandai dengan meningkatnya skor median kompetensi interpersonal peserta didik kelas eksperimen dan dibandingkan dengan perubahan skor median kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skor median sebagai ukuran gejala pusat karena data yang digunakan adalah ordinal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Siegel (1957, hlm. 16) bahwa statistik yang paling tepat untuk menggambarkan skor gejala pusat dalam skala ordinal adalah median.

Selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini data dianalisis dengan menggunakan statistik non-parametrik karena jenis data yang digunakan adalah data ordinal. Seperti yang diungkapkan oleh Siegel (1957, hlm.17) bahwa jika data yang digunakan berbentuk ordinal maka uji statistik yang sesuai adalah dengan metode statistik non-parametrik. Metode statistik non-parametrik tidak didasarkan pada suatu model distribusi tertentu (Furqon, 2009, hlm. 5) sehingga dalam penelitian ini tidak perlu dilakukan uji normalitas.

Uji *Mann Whitney* digunakan jika datanya berbentuk ordinal (Siegel, 1957, hlm.19). Pengujian hipotesis melalui uji *Mann Whitney* yang pertama dilakukan adalah dengan membandingkan skor *pre-test* dengan skor *post-test* pada kelompok eksperimen kemudian dilanjutkan dengan membandingkan skor *pre-test* dengan skor *post-test* pada kelompok kontrol. Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dengan skor *post-test* pada kelompok eksperimen
- H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dengan skor *post-test* pada kelompok eksperimen

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika probabilitas $(sig) \geq (\alpha) 0,05$ maka H_0 diterima

Jika probabilitas $(sig) \leq (\alpha) 0,05$ maka H_0 ditolak

Selanjutnya adalah pengujian hipotesis yang dilakukan untuk membandingkan skor *pre-test* dengan skor *post-test* pada kelompok kontrol melalui uji *Mann Whitney*. Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dengan skor *post-test* pada kelompok kontrol

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dengan skor *post-test* pada kelompok kontrol

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika probabilitas $(sig) \geq (\alpha) 0,05$ maka H_0 diterima

Jika probabilitas $(sig) \leq (\alpha) 0,05$ maka H_0 ditolak