

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Tujuan penelitian adalah menghasilkan data empirik mengenai profil DTI dan perbedaan efektivitas. Penelitian ini membutuhkan data hubungan sosial yang tidak hanya dilihat dari skor, tetapi juga dari uraian hubungan sosial & analisis Adlerian yang dalam. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif atau kuantitatif saja tidak memadai sebagai suatu pendekatan. Metode campuran yang terbaik adalah *Transformative Design* dengan *Factorial Designs Experimental* pada analisis kuantitatifnya. *Factorial designs* dipilih karena “*If only a posttest is used, internal validity threats of testing and instrumentation do not exist*” (Creswell, 2012, hlm. 311). Kedua, semua siswa mendapat perlakuan, sehingga siswa yang terisolir tidak merasa jika mereka di-*treatment* karena kekurangannya dan siswa lain tidak merasa iri. Ketiga, penggunaan beberapa variabel bebas dengan level yang berbeda menyebabkan variabel saling mengontrol & hasil pengujian hipotesis lebih akurat. Keempat, sekali eksperimen dapat menjawab lebih banyak masalah dibandingkan dengan jika hanya menggunakan desain eksperimen satu variabel tunggal.

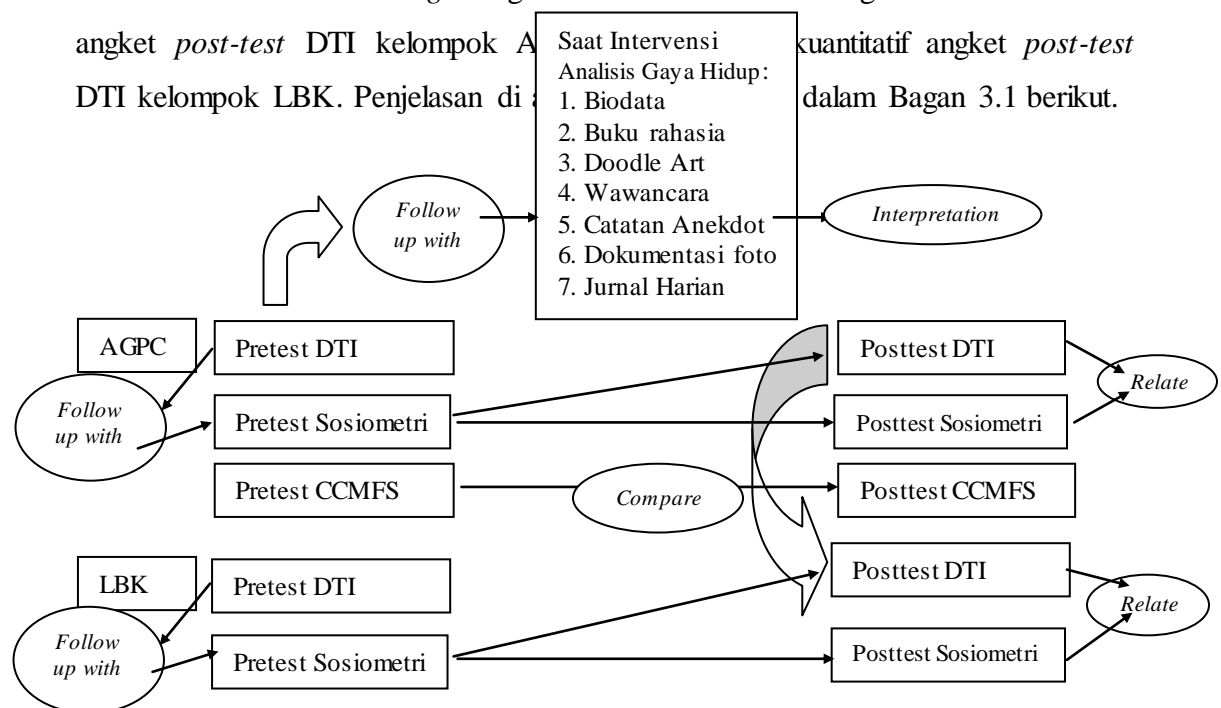
Transformative Design dalam penelitian ini menggabungkan antara desain *Convergent Parallel*, *Explanatory Sequential*, & *Embedded*. *Convergent Parallel* digunakan dalam 1) menghubungkan antara data kualitatif *pre-test* sosiometri dengan data kuantitatif angket *post-test* DTI (juga untuk analisis *factorial*); 2) menghubungkan data kuantitatif angket *post-test* DTI dengan data kualitatif *posttest* sosiometri. *Explanatory Sequential* digunakan dalam 1) mendukung data kuantitatif *pre-test* angket DTI kelompok dengan data kualitatif *pre-test* sosiometri; 2) melengkapi hasil analisis *pre-test* & *post-test* dengan data kualitatif saat intervensi untuk menganalisis daya hidup kelompok AGPC, melalui biodata, buku rahasia, *doodle art*, anekdot, CCMFS, wawancara, dan Jurnal Harian

Fajar Bilqis, 2017

PERBEDAAN KEEFEKTIFAN ANTARA ADLERIAN GROUP PLAY COUNSELING DAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK INTERPERSONAL

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

Konseling Kelompok; 3) melengkapi data kualitatif sosiometri dengan data kualitatif dokumentasi. *Embedded* digunakan dalam 1) membandingkan data kualitatif observasi CCMFS (*Child Client Moderating Factors Scale*) sebelum intervensi dengan data kualitatif CCMFS pada pertemuan terakhir; 2) membandingkan data kualitatif *pretest* sosiometri dengan data kualitatif *posttest* sosiometri. *Factorial design* digunakan untuk membandingkan data kuantitatif angket *post-test* DTI kelompok A dengan data kuantitatif angket *post-test* DTI kelompok LBK. Penjelasan diagram penelitian ini dapat dilihat dalam Bagan 3.1 berikut.



Bagan 3.1.
Transformative Design Dalam Penelitian Ini

Desain faktorial yang digunakan adalah 2 x 4 (dua perlakuan x empat kategori hubungan sosial). Dua kategori perlakuan dalam penelitian ini, yaitu *Adlerian Group Play Counseling* (AGPC) dan layanan bimbingan klasikal (LBK). Empat kategori hubungan sosial yang dimaksud adalah popular, kontroversional, *neglected*, dan *rejected*. Berikut ini Tabel 3.1 desain penelitian faktorial 2x4.

Tabel 3.1
Desain Penelitian Faktorial 2x4

	Kategori Hubungan sosial	Tipe Instruksi	Variabel Terikat
Kelompok 1	Popular dalam sosiometri	AGPC	Post test (skor instrumen DTI)
Kelompok 2	<i>Neglected</i> dalam sosiometri	AGPC	Post test (skor instrumen DTI)
Kelompok 3	<i>Controversional</i> dalam sosiometri	AGPC	Post test (skor instrumen DTI)

Fajar Bilqis, 2017

PERBEDAAN KEEFEKTIFAN ANTARA ADLERIAN GROUP PLAY COUNSELING DAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK INTERPERSONAL

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

Kelompok 4	<i>Rejected</i> dalam sosiometri	AGPC	Post test (skor instrumen DTI)
Kelompok 5	Popular dalam sosiometri	LBK	Post test (skor instrumen DTI)
Kelompok 6	<i>Neglected</i> dalam sosiometri	LBK	Post test (skor instrumen DTI)
Kelompok 7	<i>Controversional</i> dalam sosiometri	LBK	Post test (skor instrumen DTI)
Kelompok 8	<i>Rejected</i> dalam sosiometri	LBK	Post test (skor instrumen DTI)

(Disadur dari Creswell , 2012, hlm. 312)

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang dipilih adalah siswa kelas V SD Negeri Sukasenang dan V SDN Cihaurgeulis 2. Sampel dipilih secara purposif, yaitu semua siswa dari kelas yang rata-rata lebih memiliki daya tarik interpersonal lebih rendah daripada rombongan belajar lainnya. Pemilihan perlakuan dilakukan secara acak pada dua sekolah tersebut. Kelas inti yang terpilih untuk mendapat perlakuan *Adlerian Group Play Counseling* adalah kelas V-B SD Negeri Sukasenang, sedangkan kelas yang terpilih untuk mendapat perlakuan layanan bimbingan klasikal adalah kelas V-B SDN Cihaurgeulis 2. Berikut ini Tabel 3.2 sampel penelitian.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

Kelompok	Popular	Kontroversional	<i>Neglected</i>	<i>Rejected</i>	Total
AGPC	15 siswa	9 siswa	8 siswa	3 siswa	35 siswa
LBK	16 siswa	6 siswa	8 siswa	7 siswa	37 siswa

Tidak ada cara mutlak untuk menentukan siswa masuk pada kategori hubungan sosial tertentu. Beberapa literatur menyebutkan bahwa pengkategorian hubungan sosial disesuaikan dengan politik atau kebutuhan guru BK. Prinsip yang paling mendasar adalah anak yang populer adalah anak yang paling banyak disukai, anak kontroversional adalah anak yang disukai sekaligus tidak disukai, anak *neglected* adalah anak yang tidak dipilih, anak *rejected* adalah anak yang tidak disukai (Winkel, 1997, hlm. 293). Status teman sebaya disebutkan oleh Santrock (2007, hlm. 210-211) berikut. 1) Anak populer, sering dinominasikan sebagai sahabat dan jarang tidak disukai oleh sebaya mereka. 2) Anak rata-rata menerima nominasi positif dan negatif rata-rata dari sebaya mereka; 3) Anak diabaikan jarang dinominasikan sebagai sahabat, tetapi tidak dibenci oleh sebaya mereka, sering digambarkan sebagai pemalu oleh sebaya; 4) Anak yang ditolak

Fajar Bilqis, 2017

PERBEDAAN KEEFEKTIFAN ANTARA ADLERIAN GROUP PLAY COUNSELING DAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK INTERPERSONAL

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

jarang dinominasikan sebagai sahabat & dibenci oleh sebaya. Mereka seringkali memiliki masalah penyesuaian yang lebih serius dibanding anak yang diabaikan; dan 5) Anak kontroversional sering dinominasikan sebagai teman baik seseorang, tetapi juga sebagai orang yang tidak disukai.

Aplikasi sosiometri “Walsh’s Classroom Sociometrics” tahun 2002 mengategorikan hanya ada satu anak populer di yang mendapat indeks pemilihan sosial tertinggi. Apabila terdapat dua anak skor tertinggi, keduanya tidak termasuk dalam kategori. Anak populer juga tidak berlaku apabila ada satu saja yang tidak menyukainya, tetapi menjadi kontroversional. Anak kontroversional seharusnya adalah anak yang disukai, sekaligus tidak disukai. Akan tetapi, pada aplikasi sosiometri “Walsh’s Classroom Sociometrics”, anak yang dipilih & ditolak oleh masing-masing satu orang tidak termasuk dalam kategori. Jika anak yang menolak lebih banyak daripada anak yang menyukai, anak tersebut bukan termasuk kontroversional, tetapi termasuk *rejected*. Jika anak disukai satu orang saja, tidak masuk nominasi. Aplikasi ini mengkategorisasikan anak *neglected* adalah anak yang tidak satupun teman memilihnya. Jika aplikasi ini diterapkan, maka banyak anak yang tidak diketahui kategori manakah ia. Oleh karena itu, peneliti menggunakan prinsip utama dalam pengkategorian hubungan sosial & menyesuaikan dengan perbandingan indeks pemilihan sosial rata-rata kelas.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Daya Tarik Interpersonal (Variabel Terikat)

Definisi operasional daya tarik interpersonal adalah penilaian siswa kelas V SD Negeri Sukasenang dan SDN Cihaurgeulis 2 dalam dimensi sosial, dimensi fisik, dan dimensi tugas terhadap teman-temannya secara positif. Penilaian dalam dimensi sosial diwujudkan dengan kesukaan, kedekatan, dan kenyamanan akan kehadiran satu sama lain, baik kehadiran dirinya dalam teman-teman maupun kehadiran teman-teman dalam dirinya. Penilaian dalam dimensi fisik diwujudkan

dengan kepuasan fisik dan penampilan. Penilaian dalam dimensi tugas diwujudkan dengan kompetensi dan rasa hormat.

2. Adlerian Group Play Counseling (Variabel Bebas 1)

Adlerian Group Play Counseling adalah hubungan timbal balik antara dua atau lebih konseli dan konselor yang terlatih di kedua prosedur konseling bermain dan konseling kelompok yang menggunakan pendekatan Adlerian. Tahapan *Adlerian Group Play Counseling*, antara lain: membangun hubungan, menelusuri permasalahan anak, membantu anak memahami gaya hidupnya dan menjelaskan nilai-nilai yang akan ditanamkan, dan mempatenkan nilai yang telah tertanam.

3. Layanan Bimbingan Klasikal (Variabel Bebas 2)

Layanan bimbingan klasikal adalah salah satu pelayanan dasar bimbingan yang sasarannya pada seluruh siswa dalam kelas atau gabungan beberapa kelas berupa diskusi kelas atau *brain storming* dan menyampaikan informasi yang dapat berpengaruh terhadap tercapainya perkembangan yang optimal seluruh aspek perkembangan dan tercapainya kemandirian peserta didik atau konseli.

D. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen

1. Pengumpulan Data

Data kuantitatif didapatkan dari angket *pre-test* & *post-test* DTI untuk mengetahui profil daya tarik interpersonal & mengetahui efektivitas intervensi. Data kualitatif tentang hubungan sosial didapatkan dari sosiometri tipe nominatif yang dikembangkan oleh Moreno (1951) sekaligus agar mengetahui norma sosial kelas. Data kualitatif untuk mengetahui gaya hidup kelompok Adlerian, didapatkan dari wawancara, catatan anekdot, observasi *Child Client Moderating Faktors Scale* (CCMFS), buku rahasia, biodata, *doodle art*, & dokumentasi foto siswa. (1) Angket DTI dijelaskan khusus pada kisi-kisi instrument & lampiran. (2) Sosiometri dijelaskan pada lampiran program. (3) Wawancara & (4) Catatan anekdot dijelaskan pada kisi-kisi instrumen. (5) CCMFS diadaptasi dari Drewes &

Mullen (2008, hlm. 55), (6) Buku rahasia, (7) Biodata, & (8) *Doodle art* dijelaskan di lampiran program. (9) Dokumentasi dipaparkan di bab IV.

2. Kisi-Kisi Instrumen

Definisi operasional daya tarik interpersonal adalah penilaian siswa kelas V SD Negeri Sukasenang dan SDN Cihaurgeulis 2 dalam dimensi sosial, dimensi fisik, dan dimensi tugas terhadap teman-temannya secara positif. Penilaian dalam dimensi sosial diwujudkan dengan kesukaan, kedekatan, dan kenyamanan akan kehadiran satu sama lain, baik kehadiran dirinya dalam teman-teman maupun kehadiran teman-teman dalam dirinya. Penilaian dalam dimensi fisik diwujudkan dengan kepuasan penampilan. Penilaian dalam dimensi tugas diwujudkan dengan kompetensi dan rasa hormat. Berikut ini kisi-kisi instrumen daya tarik interpersonal yang dijabarkan dalam Tabel 3.3.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Daya Tarik Interpersonal Sebelum Uji

Dimensi	Indikator	Item (+)	Item (-)	Total	Σ per Dimensi
Sosial	Kesukaan	3, 13, 2, 24, 21	6, 4, 7, 23	9	24
	Kedekatan	9, 27, 31	20, 15, 28, 19, 16	8	
	Kenyamanan akan kehadiran satu sama lain	1, 29, 14, 34	32, 10, 30	7	
Fisik	Kepuasan penampilan	25	22	2	2
Tugas	Kompetensi	8, 17	18, 11	4	8
	Hormat	33, 5	12, 26	4	
Total		17	17	34	34

Setelah uji validitas, item angket berkurang tiga dan menjadi 31 item. Berikut ini Tabel 3.4 kisi-kisi angket DTI setelah uji.

Tabel 3.4.
Kisi-kisi Angket Daya Tarik Interpersonal Setelah Uji

Dimensi	Indikator	Item (+)	Item (-)	Total	Σ per Dimensi
Sosial	Kesukaan	3, 13, 2, 24, 21	6, 4, 7	8	22
	Kedekatan	9, 27, 31	15, 28, 19, 16	7	
	Kenyamanan akan kehadiran satu sama lain	1, 29, 14, 34	32, 10, 30	7	
Fisik	Kepuasan penampilan	25	22	2	2
Tugas	Kompetensi	8	18, 11	3	7
	Hormat	33, 5	12, 26	4	
Total		17	17	34	31

Fajar Bilqis, 2017

PERBEDAAN KEEFEKTIFAN ANTARA ADLERIAN GROUP PLAY COUNSELING DAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK INTERPERSONAL

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

Untuk pengumpulan data kualitatif khususnya instrumen wawancara dijelaskan pada Tabel 3.5 di bawah ini.

Tabel 3.5
Pedoman Wawancara Wali Kelas

No.	Masalah	Tujuan	Pertanyaan	Bentuk Pertanyaan
1	a. Siswa	a. Mengetahui siswa	a. Siswa	a. Adakah siswa yang suka menyendiri?
2	<i>neglected</i>	<i>neglected</i> di kelas	penyendiri	
3	b. Siswa	b. Mengetahui siswa	b. Siswa tidak	b. Adakah siswa yang tidak disukai teman-temannya?
4	<i>rejected</i>	<i>neglected</i> di kelas	disukai	
	c. Penyebab	c. Mengetahui mengapa siswa terisolir	c. Siswa tidak bekerjasama	c. Adakah siswa yang tidak mau berpartisipasi kelompok?
	d. Upaya	d. Mengetahui upaya guru yang telah dilakukan	d. Mengapa terisolir	d. Mengapa ia tidak disukai?
			e. Upaya apa	e. Upaya apa yang telah dilakukan untuk membantunya?

(Sumber: Format disadur dari Arifin, 2009, hlm. 159)

Berikut ini Tabel 3.6 format catatan anekdot sekaligus yang telah diisi saat proses penelitian di kelas VB SDN Cihaurgeulis 2, sedangkan catatan anekdot di SDN Sukasenang terdapat di bab IV.

Tabel 3.6
Catatan Anekdot

No	Nama Siswa	Perilaku yang Muncul	Tempat dan Waktu	Penilaian
1	Denis	Gugup saat mengerjakan angket, paling lama dibanding teman lainnya	Kelas, 24 Nov '16	-
2	Lina	Menyampaikan pendapat tidak boleh ngomong kasar	Kelas, 25 Nov '16	+
3	Azril	Tidak sepatutnya jika teman banyak, malah bingung	Kelas, 25 Nov '16	-
4	Diana	Menyampaikan pendapat jauhi pergaulan yang tidak baik	Kelas, 25 Nov '16	+
5	Rizal	Menyampaikan pendapat tidak boleh suka bertengkar	Kelas, 25 Nov '16	+
6	Puspa	Kata teman-temannya suka bohong	Kelas, 2 Des '16	-
7	Belvina	Tidak marah, walaupun diberi tempelan kertas di punggungnya. "Rara rorongkong Hahaha Wkwkwk"	Kelas, 3 Des '16	+
8	Nayfa	mengatakan banyak yang tidak mau sebangku dengannya.	Kelas, 17 Jan '17	-

(Sumber: Format disadur dari Arifin, 2009, hlm. 219)

3. Pedoman Skoring

Angket DTI menggunakan skala Likert, yang terdiri dari empat alternatif jawaban, yaitu: Selalu (1), Sering (2), Jarang (3), Tidak Pernah (4). Alternatif jawaban “kadang-kadang” sengaja tidak ditampilkan agar responden tidak *abstain*. Berikut ini Tabel 3.7 pemberian skor angket daya tarik interpersonal.

Tabel 3.7
Skoring Angket Daya Tarik Interpersonal

Jawaban	Item Positif (<i>vaforeble</i>)	Item negatif (<i>unvaforable</i>)
Selalu (SL)	4	1
Sering (S)	3	2
Jarang (J)	2	3
Tidak Pernah (T)	1	4

Sosiometri terdiri dari tiga urutan nama teman yang dipilih. Berikut ini Tabel 3.8 pedoman skoring sosiometri.

Tabel 3.8
Skoring Sosiometri

Jawaban	Pemilihan positif	Pemilihan negatif
Pilihan pertama	3	-3
Pilihan kedua	2	-2
Pilihan ketiga	1	-1

4. Uji Coba Instrumen

Pengujian instrumen dilakukan melalui beberapa tahap, tahapan dan uraiannya sebagai berikut.

a. Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum dilakukan pengujian secara komputerisasi, instrumen diuji secara rasional oleh tiga dosen Bimbingan dan Konseling yang berkompeten untuk memvalidasi materi (*content*), konstruk (*construct*), dan redaksi instrumen. Kesimpulan hasil uji kelayakan oleh dosen untuk instrumen DTI dapat dilihat pada Tabel 3.9 sebagai berikut (Lebih lengkapnya terlampir).

Tabel 3.9
Hasil Penilaian Instrumen Daya Tarik Interpersonal Siswa Kelas V

Kesimpulan	Nomor item	Jumlah
Memadai	2, 6, 8, 9, 11, 14, 15, 17, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 28, 31	16

Fajar Bilqis, 2017

PERBEDAAN KEEFEKTIFAN ANTARA ADLERIAN GROUP PLAY COUNSELING DAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK INTERPERSONAL

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

Revisi	1, 3, 4, 5, 7, 10, 12, 13, 16, 18, 19, 22, 27, 29, 30, 32	16
Tidak memadai	33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42	10
Jumlah	42	42

Berdasarkan hasil uji kelayakan instrumen, dari total keseluruhan butir pernyataan yang berjumlah 42 item, setelah ditimbang oleh para ahli maka terdapat 16 item yang harus dirubah sisi bahasanya.

b. Uji Keterbacaan Instrumen

Selanjutnya instrument dilakukan uji keterbacaan pada dua guru sekolah dan 131 siswa kelas V SD Bintang Madani & SD di Yayasan Pemata Insani Bandung tahun ajaran 2015/2016. Uji keterbacaan dilakukan untuk agar angket dapat dipahami secara operasional pada anak. Berikut ini Tabel 3.10 hasil uji keterbacaan instrument pada anak-anak.

Tabel 3.10
Uji Keterbacaan Instrumen Angket Daya Tarik Interpersonal

1. Anak-anak tidak mengerti arti kata <i>minder, bad mood, sinis, canggung</i> .
2. "Saya merasa bisa saling mengerti dengan teman-teman" diganti "Saya dan teman-teman memahami kondisi dan perasaan satu sama lain"
3. "Saya tidak tahan dengan perilaku teman-teman" diperbaiki menjadi "Saya tidak suka dengan teman-teman yang jahil".
4. "Saya ada ketidakcocokan dengan teman" ditambahi kata "sifat".
5. "Saya bermain dengan teman-teman di luar kegiatan sekolah" diperbaiki "Saya bermain dengan teman-teman sepulang sekolah".

c. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas disebarkan pada 131 siswa kelas V SD Bintang Madani & SD di Yayasan Permata Insani Bandung. Karena data DTI siswa berupa data interval, yaitu level tinggi, rata-rata, dan rendah, maka digunakan rumus *product moment* dari Pearson untuk menguji validitas konstruk. Kriteria butir soal dalam kategori valid adalah jika nilai hitung $r >$ nilai tabel r , sedangkan kriteria butir soal pada kategori tidak valid adalah jika nilai hitung $r <$ nilai tabel r . R_{tabel} untuk 131 responden pada taraf signifikansi 5% adalah 0,17. Berikut ini adalah Tabel 3.11 hasil penghitungan validitas angket persepsi terhadap konflik interpersonal.

Tabel 3.11
Hasil Uji Validitas Angket Daya Tarik Interpersonal

No.	R hitung	R _{tabel}	Kriteria
1	0.474	0,17	Valid
2	0.674	0,17	Valid
3	0.775	0,17	Valid
4	0.464	0,17	Valid
5	0.318	0,17	Valid
6	0.675	0,17	Valid
7	0.686	0,17	Valid
8	0.197	0,17	Valid
9	0.587	0,17	Valid
10	0.701	0,17	Valid
11	0.788	0,17	Valid
12	0.567	0,17	Valid
13	0.75	0,17	Valid
14	0.23	0,17	Valid
15	0.658	0,17	Valid
16	0.546	0,17	Valid
17	0.111	0,17	Tidak Valid
18	0.572	0,17	Valid
19	0.716	0,17	Valid
20	0.102	0,17	Tidak Valid
21	0.374	0,17	Valid
22	0.359	0,17	Valid
23	-0,485	0,17	Tidak Valid
24	0.507	0,17	Valid
25	0.382	0,17	Valid
26	0.625	0,17	Valid
27	0.353	0,17	Valid
28	0.615	0,17	Valid
29	0.45	0,17	Valid
30	0.605	0,17	Valid
31	0.304	0,17	Valid
32	0.757	0,17	Valid
33	0.483	0,17	Valid
34	0.636	0,17	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, terdapat tiga item yang tidak valid, yaitu item 17, 20, dan 23. Dengan demikian, total item 34 dikurangi tiga menjadi 31 item.

5. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah pengukuran dapat dipercaya. Analisis reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach* yang dianalisis dengan program excel. Berikut ini penghitungan

Fajar Bilqis, 2017

PERBEDAAN KEEFEKTIFAN ANTARA ADLERIAN GROUP PLAY COUNSELING DAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK INTERPERSONAL

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

reliabilitas instrumen. $r_{11} = (131/130) * (1-32/258)$. $r_{11} = 0,9$. Hasil r_{hitung} sebesar 0,9 dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% untuk $N = 131$, sebesar 0,2. Hasilnya, r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,9 > 0,17$), sehingga instrumen angket cara penyelesaian konflik interpersonal dinyatakan **reliabel** dan dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian. Berdasarkan ketentuan tabel koefisien korelasi, r_{hitung} bernilai reliabilitas yang **sangat kuat** dikarenakan 0,9 terletak di antara 0,60 – 0,799.

E. Uji Validasi Program

Uji validasi program dilakukan untuk mendapat ketepatan pada perencanaan dan pelaksanaan program yang telah dirancang baik secara rasional maupun secara empirik. Uji validasi program dilakukan pada empat dosen ahli & dua guru wali kelas. Berikut ini hasil uji validasi program dari dosen ahli (Lembar Validasi Terlampir).

1. Isi secara umum sudah sangat baik.
2. Pendahuluan *Reasonnya diperluas*, DTI sangat diperlukan dalam kebutuhan sosial, jangan hanya tausiyah. Pentingnya DTI pada individu, khususnya anak usia SD. Jangan membicarakan SD Negeri Sukasenang saja. Susunan paragraf membahas penyakit, baru obat. Bagaimana keampuannya. Rasional, tidak perlu kutipan.
3. Konsep DTI tidak perlu. Contoh refleksi, parafrase, berapa kali, waktu pertemuannya masukkan di satlay.
4. Sasaran berdasarkan aspek daya tarik interpersonal, tujuan diwakili oleh peningkatan DTI saja, kemudian dirinci. Tujuan berdasarkan kebutuhan, apa saja daya tarik interpersonal yang lemah/rendah dari siswa itu.
5. Langkah-langkah spesifik pada pengembangan DTI, jangan terlalu banyak agar terlihat kegiatannya. Per tahapan bimbingan dalam perencanaan tidak masalah. Tetapi dalam pelaksanaan tidak perlu kaku karena mempertimbangkan dan mengakomodasi hal-hal yang secara *emergency*

Fajar Bilqis, 2017

PERBEDAAN KEEFEKTIFAN ANTARA ADLERIAN GROUP PLAY COUNSELING DAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK INTERPERSONAL

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

terjadi. Kemampuan sosial tidak bisa pengetahuan, tetapi pengalaman. Harus tahu pengalaman langsung dalam sesi bimbingan.

6. Kriteria keberhasilan harus mempermudah, jelas, dan percaya diri siswa menjadi apa.
7. Peralatan & media dijelaskan setiap tahapan apa.
8. Satlay dan media menyatu langsung, jangan dipisah-pisah. SKLBK Refleksi, tindak lanjut, dan penutup dioperasionalkan. Sebutkan nama teknik Adler yang digunakan dan jelaskan secara konsisten dengan Tahap Inti/Tahap kerja.
9. Matriks LBK ditambahi kolom tujuan di sela-sela kolom tahapan dan judul, materi disusun berdasarkan aspek sosial, fisik, dan tugas.
10. Latihan sebelum eksperimen dalam konseling uji coba untuk mematangkan peneliti. Review setelah praktek, mana saja yang jalan dan tidak.

Berikut ini rumusan program secara umum.

1. Analisis Rasional

Program *Adlerian Group Play Counseling* dan layanan bimbingan klasikal disusun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan-kebutuhan yang dirasakan siswa dan juga kebutuhan siswa SD Negeri Sukasenang dan SDN Cihaurgeulis 2, salah satunya terkait dengan daya tarik interpersonal.

2. Tahapan Pelaksanaan

Adlerian Group Play Therapy dilaksanakan pada kelas V-B SD Negeri Sukasenang, sedangkan layanan bimbingan klasikal dilaksanakan pada kelas V-B SDN Cihaurgeulis 2. Tahapan *Adlerian Group Play Counseling*, antara lain: (1) membangun hubungan, (2) menelusuri permasalahan anak, (3) membantu anak memahami gaya hidupnya dan menjelaskan nilai-nilai yang akan ditanamkan, dan (4) mempatenkan nilai yang telah tertanam.

Langkah-langkah pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang dilakukan sebelum kegiatan berlangsung adalah (a.1) *Initial*: pemahaman kebutuhan dan memilih metode klasikal; dan (a.2) *Preparing*: materi, sistematika, media. Selama kegiatan di kelas berlangsung, langkahnya, antara lain: (b.3) *Opening*; (b.4)

Fajar Bilqis, 2017

PERBEDAAN KEEFEKTIFAN ANTARA ADLERIAN GROUP PLAY COUNSELING DAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK INTERPERSONAL

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

Working: ceramah-simulasi/tugas-diskusi; (b.5) *Termination*: Refleksi umum, Tindak lanjut, dan Penutup. Setelah kegiatan di kelas berlangsung, dilakukan (c.6) *Evaluating* (Delucia-Waack, 2006, hlm.188; Webb & Brigman, 2006).

3. Tahap Penilaian Efektivitas Intervensi

Efektivitas *Adlerian Group Play Counseling* dan layanan bimbingan klasikal dapat dilihat dari desain kriteria keberhasilan proses, hasil, maupun dampak. Kriteria keberhasilan dilihat dari proses dilihat dari isi supervisi terhadap konselor dalam memberikan *AGPC & LBK*. Kriteria keberhasilan proses *AGPC* terdiri dari Daftar Cek Keterampilan *Group Play Counseling*, Derajat Konselor pada Skala Immersion, dan Skala Faktor Menenangkan Konseli Anak/ *Child Client Moderating Factors Scale (CCMFS)*. Ketiga format observasi tersebut dilampirkan pada program. Kriteria keberhasilan proses *LBK* terdapat pada lampiran program “pedoman observasi praktik mengajar” yang diadaptasi dari Arifin (2009, hlm. 157).

Kriteria keberhasilan hasil dilihat dari pertumbuhan statistik didapatkan setelah menghitung skor rata-rata di tiap level daya tarik interpersonal, peneliti membandingkan nilai untuk menentukan apakah tiap level pada kedua instruksi berbeda secara statistik. Apabila grafik menunjukkan terjadi efek utama maupun efek interaksi, maka *Adlerian Group Play Counseling* maupun layanan bimbingan klasikal dinyatakan efektif. Begitu juga sebaliknya (Creswell, 2012, hlm. 313).

Kriteria keberhasilan dampak positif yang didapatkan siswa setelah mengikuti *AGPC & LBK*, yaitu adanya peningkatan daya tarik interpersonal. Peningkatan tersebut dijelaskan pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12
Kriteria Keberhasilan Dampak Intervensi

Daya tarik sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya peningkatan kesadaran bahwa bersosial berkorelasi dengan kebahagiaan 2. Adanya pengurangan ketidakamanan yang menyebabkan pikiran depresif 3. Adanya pengurangan ketidakamanan yang memicu kecemburuan dalam hubungan 4. Adanya kemampuan untuk mengambil risiko dalam hubungan untuk meningkatkan
-------------------	---

Fajar Bilqis, 2017

PERBEDAAN KEEFEKTIFAN ANTARA ADLERIAN GROUP PLAY COUNSELING DAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK INTERPERSONAL

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

	rasa keintiman 5. Terfasilitasinya belajar bersosialisasi 6. Adanya peningkatan rasa koneksi dengan teman-teman dan masyarakat setempat 7. Adanya peningkatan pengaruh sosial di lingkungan teman-temannya 8. Adanya peningkatan penilaian positif di mata teman-temannya 9. Adanya kemudahan diterima dalam kelompok
Daya tarik fisik	1. Adanya peningkatan kepercayaan diri terhadap fisik anak 2. Adanya kepedulian anak terhadap kerapian penampilannya 3. Adanya peningkatan <i>performance</i> / penampilan anak
Daya tarik tugas	1. Adanya peningkatan keamanan yang mengarah ke peningkatan fungsi di sekolah 2. Adanya pengurangan kecenderungan untuk menghitung nilai diri berdasarkan prestasi sekolah 3. Adanya peningkatan motivasi belajar anak

F. Analisis Data

1. Analisis data untuk memperoleh gambaran DTI

Analisis data untuk memperoleh gambaran DTI dilakukan dengan cara membuat skor konversi pada setiap indikator terlebih dahulu, menghitung skor rata-rata, skor maksimal, skor minimal, *mean ideal*, standar deviasi ideal, kemudian menentukan skor tinggi, rata-rata, dan rendah. Standar skor angket daya tarik interpersonal kategori tinggi dalam penelitian ini adalah 115,5, rendah 94,5, dan rata-rata di antara keduanya.

2. Analisis Normalitas, Independensi, dan Homogenitas

Analisis homogenitas variansi dimaksudkan untuk mengetahui seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas varians merupakan salah satu asumsi yang harus dipenuhi untuk dapat menguji perbedaan dua rata-rata. Varians disebut homogen apabila homogenitas signifikansi $> 0,05$. Analisis menggunakan *software SPSS versi 17.0*.

3. Analisis Estimasi Efek Rata-Rata

Pertanyaan mengenai perbedaan efektivitas *Adlerian Group Play Counseling* (AGPC) dan layanan bimbingan klasikal dalam meningkatkan daya tarik interpersonal pada siswa kelas V SDN Sukasenang dan SDN Cihaurgeulis 2 tahun ajaran 2016/2017 berdasarkan hubungan sosial dilakukan uji statistik dengan menggunakan Analisis Variansi Dua Jalur (Two-Way ANOVA).

