

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimental, yang dimaksud penelitian eksperimental yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap subjek penelitian yang bersangkutan dengan menggunakan desain eksperimen *Pretest-Posttest Group Design*. Penelitian eksperimental merupakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang dapat mengganggu, eksperimental dilakukan dengan maksud untuk menilai akibat suatu perlakuan (Arikunto, 2002:3). Teori ini juga menyatakan bahwa penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel masa yang akan datang. Disebut variabel masa yang akan datang karena sebenarnya variabel didatangkan atau diadakan oleh peneliti dalam bentuk perlakuan (*treatment*) yang terjadi dalam eksperimen. Ada dua jenis desain penelitian berdasarkan baik buruknya eksperimen dan sempurna tidaknya eksperimen, yaitu *pre experimental design* dan *true experimental design* (Campbell & Stanley dalam Arikunto, 1997:77). Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan permainan dengan metode *Movement* dan *Dyad*.

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di SMA Negeri 24 Bandung, Jl. A.H Nasution No. 27 Bandung.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, yaitu mengenai efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui teknik permainan terhadap konsep diri siswa, maka populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IPA XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013 yang berjumlah 189 orang yang tersebar dalam empat kelas yaitu XI IPA-1, XI IPA-2, XI IPA-3, XI IPA-4. Dipilih Kelas IPA XI SMA Negeri 24 Bandung sebagai populasi penelitian ini karena siswa Kelas IPA XI SMA Negeri 24 Bandung termasuk siswa kelas yang harus secara rutin di lihat konsep dirinya, berdasarkan wawancara awal dan saran dari guru pembimbing/konselor dilapangan bahwa selama ini kelas IPA termasuk jarang menerima treatment sebagai objek penelitian, dibandingkan dengan kelas IPS. Adapun distribusi populasi penelitian yang dijadikan kerangka sampling disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3.1
Distribusi Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IPA-1	46
2	XI IPA-2	47
3	XI IPA-3	48

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4	XI IPA-4	48
Jumlah		198

Untuk mencapai tujuan penelitian ini maka sampel penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik *random sampling*. Sampel yang diambil dari satu populasi haruslah representatif, sehingga kesimpulan dari penelitian valid dan dapat dipercaya atau signifikan. Hal ini, seperti yang dikemukakan oleh Ali (1993:46), bahwa :

....dalam mengambil sampel dari populasi memerlukan teknik tersendiri, sehingga sampel yang diperoleh dapat representatif atau mewakili populasi dan kesimpulan yang dibuat dapat diharapkan tepat atau sah (valid) dan dapat dipercaya (signifikan).

Langkah pengambilan sampel setiap kelas XI IPA-1, XI IPA-2, XI IPA-3, XI IPA-4 peneliti mengambil setengahnya siswa setiap kelas atau range 20 siswa dengan skor terendah dan mengambil secara acak sebanyak 8 siswa. Jadi jumlah sampel siswa yang akan diberikan treatment adalah sebanyak 32 siswa.

C. Varibel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian Yang Dilibatkan antara lain :

- a) Teknik Permainan sebagai variabel bebas (variabel independen)
- b) Konsep diri sebagai variabel terikat (variabel dependen)

Sebagaimana variabel-variabel yang termuat dalam judul penelitian

“Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan
 Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk Meningkatkan Konsep Diri Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013”.

2. Definisi Operasional Penelitian

Secara konseptual layanan bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan kepada individu melalui susasana kelompok dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya mengembangkan pribadi. Penelitian ini menggunakan teknik permainan menurut (Rusmana, 2009:13-17), yaitu proses pemberian tersebut dilaksanakan dalam permainan kelompok yang melibatkan perubahan perubahan kognitif, afektif dan kemampuan interpersonal. Permainan merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu, melalui permainan ini akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih imajinasi, memberikan peluang untuk berinteraksi dengan teman disekitarnya, mengembangkan kemampuan berbahasa, kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai proses belajar yang sangat menyenangkan dan bimbingan kelompok adalah bantuan kepada sekelompok individu, agar kelompok tersebut keluar dari masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan definisi konseptual tersebut, maka layanan bimbingan kelompok melalui teknik permainan didefinisikan secara operasional bahwa layanan bimbingan kelompok dilaksanakan melalui tahap pembentukan kelompok, tahap transisi, tahap kerja, dan tahap terminasi yang dilaksanakan

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam suasana pemecahan masalah, melibatkan hubungan interpersonal dan emosional siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap konsep diri siswa menurut Stuart dan Sundeen (1991: 372) Konsep diri adalah semua pikiran, persepsi, kepercayaan, dan pendirian yang diketahui individu tentang dirinya dan mempengaruhi individu dalam berhubungan dengan orang lain. Adapun komponen konsep diri yaitu :

a. Ideal diri

Ideal diri adalah persepsi individu tentang bagaimana ia mampu menilai dirinya dalam berperilaku sesuai dengan standar pribadi. Standar ini dapat berhubungan dengan tipe orang atau sejumlah aspirasi cita-cita nilai yang di capai. Ideal diri mulai berkembang pada masa kanak-kanak yang dipengaruhi oleh orang penting dari dirinya yang memberikan tuntutan atau harapan.

b. Identitas

Identitas adalah kesadaran akan diri yang bersumber dari observasi dan penilaian dari semua aspek konsep diri sebagai suatu kesatuan yang utuh dipandang dari orang lain. Seseorang yang mempunyai perasaan identitas diri yang kuat adalah seseorang yang memandang dirinya berbeda dengan orang lain, memiliki otonomi yaitu mengerti dan konsep diri, respek diri, mampu dan menguasai diri, mengatur diri sendiri dan menerima diri.

c. Peran

Peran adalah pola sikap, perilaku, nilai dan tujuan yang di harapkan dari seseorang berdasarkan posisinya di masyarakat. Posisi di masyarakat dapat

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menjadikan stressor terhadap peran karena struktur sosial yang menimbulkan kesukaran atau tuntutan posisi yang tidak mungkin dilaksanakan.

Berdasarkan pengertian dan komponen konsep diri diatas, konsep diri dapat meliputi apa saja yang dipikirkan dan apa yang dirasakan tentang individu sendiri. Sedangkan secara operasional, konsep diri pada penelitian ini merupakan gambaran dan penilaian tentang diri siswa, bagaimana individu dalam memandang, menilai dan mempersepsikan dirinya sehingga individu tersebut akan dapat bersikap dan berperilaku sesuai dengan persepsi terhadap dirinya. Persepsi atau pandangan siswa mengenai diri siswa akan mempengaruhi tindakan dan pandangan hidup siswa yang didasarkan pada penilaian siswa tentang diri siswa.

Konsep diri terdiri dari konsep diri positif dan konsep diri negatif. Konsep diri sebagai sistem yang dinamis dan kompleks dari keyakinan yang dimiliki seseorang tentang dirinya, termasuk sikap, perasaan, kepercayaan, persepsi nilai-nilai dan tingkah laku yang unik dari individu tersebut. Oleh karena itu untuk meningkatkan konsep diri siswa yang positif, penelitian ini menggunakan metode layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Teknik permainan yang digunakan adalah *Movement* dan *Dyad*, teknik permainan ini mensyaratkan peserta untuk melakukan sesuatu hal yang bersifat fisik dan *Dyad* berfungsi untuk mendiskusikan persoalan-persoalan tertentu di dalam kelompok.

D. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimental, yang dimaksud penelitian eksperimental yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap subjek penelitian yang bersangkutan dengan menggunakan desain eksperimen *Pretest-Posttest Group Design*. Penelitian eksperimental merupakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang dapat mengganggu, eksperimental dilakukan dengan maksud untuk menilai akibat suatu perlakuan (Arikunto, 2002:3). Arikunto (1993:10) juga menyatakan penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel masa yang akan datang. Disebut variabel masa yang akan datang karena sebenarnya variabel didatangkan atau diadakan oleh peneliti dalam bentuk perlakuan (*treatment*) yang terjadi dalam eksperimen. Ada dua jenis desain penelitian berdasarkan baik buruknya eksperimen dan sempurna tidaknya eksperimen, yaitu *pre experimental design* dan *true experimental design* (Campbell & Stanley dalam Arikunto, 1997:77).

1. Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu: data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (Indriantoro, 2001:147). Data primer dalam penelitian ini bersumber dari jawaban responden terhadap angket yang disebar. Kegunaan dari data primer itu sendiri adalah sebagai bahan data utama

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam pengolahan data penelitian, sebab melalui data primer ini, hasil pengolahan data dari respondenlah yang akan mampu menjawab permasalahan dan pertanyaan penelitian.

Jenis data yang kedua adalah data sekunder. Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui perantara, artinya diperoleh dan dicatat oleh pihak lain (Indriantoro, 2002:147). Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari berbagai literatur seperti: buku, jurnal, skripsi dan tesis. Buku, skripsi dan tesis yang digunakan diperoleh baik secara *online* melalui internet maupun secara langsung melalui perpustakaan.

Jurnal merupakan jenis literatur yang berisi artikel-artikel yang menelaah berbagai macam konsep-konsep teoritis. Artikel yang dimuat dalam jurnal akademik atau jurnal professional dapat berupa artikel teoritis dan hasil penelitian empiris (Indriantoro, 2002:43). Berbagai literatur tersebut digunakan oleh peneliti sebagai bahan perbandingan dan sebagai sumber pengetahuan bagi peneliti dalam memahami struktur dan metode penelitian sejenis, baik secara konseptual maupun secara praktis.

Pengumpulan data merupakan bagian dari proses pengujian data yang berkaitan dengan sumber dan cara untuk memperoleh data penelitian (Indriantoro, 2002:11). Peneliti menentukan angket sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini. Angket merupakan alat pengumpul data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk dijawabnya (Sugiyono, 2009:199). Masing-masing pernyataan akan dinilai atau diambil jawaban dari responden dengan menggunakan skala pengukuran.

Data yang dihasilkan dari alat pengumpul data yang menggunakan skala pengukuran *rating scale*, akan berbentuk data ordinal. Selain itu jawaban berupa angka yang merupakan data mentah berbentuk kuantitatif itu kemudian ditafsirkan oleh peneliti ke dalam pengertian kualitatif. Sehingga terdapat perbedaan yang mencolok antara *rating scale* dengan skala likert, yang justru dari data kualitatif ditafsirkan ke dalam data kuantitatif.

2. Instrumen Penelitian

Secara operasional, pengembangan kuesioner konsep diri dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

a. Pengukuran Butir Pernyataan

Untuk mengukur variabel konsep diri digunakan kuesioner dengan lima kategori jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pertanyaan kuesioner ini menggunakan skala likert, yang terdapat lima alternatif jawaban, tetapi teknik yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian adalah kuesioner yang dikembangkan berdasarkan teori-teori yang relevan.

Tabel 3.2
Pembobotan Jawaban Kuesioner

Pernyataan	Bobot nilai
------------	-------------

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

Bila pernyataan positif, maka penskoran tinggi, jika pernyataan negatif maka penskoran rendah. Penjelasan rentang skor pada penelitian ini yaitu, (semakin tinggi skor kuesioner yang diperoleh oleh siswa maka teridentifikasi tingkat konsep diri siswa tinggi, sebaliknya semakin rendah skor kuesioner yang diperoleh maka tingkat konsep diri siswa semakin rendah. Ini dapat dijelaskan dengan melihat hasil jawaban yang dibuat oleh masing-masing siswa pada kuesioner yang sudah disebarkan.

b. Kisi-kisi Kuesioner Penelitian

Kuesioner yang terkait dengan konsep diri dikembangkan oleh peneliti sendiri. Adapun kisi-kisi kuesioner disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Konsep Diri

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
			Positif	Negatif	
	1. Pandangan yang berkaitan dengan kemampuan diri sendiri.	a. Kemampuan berperilaku sesuai dengan standar pribadi	1, 8	2, 9	4
		b. Kemampuan menerima dan memproses	3, 4, 6, 7	5, 10	6

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
			Positif	Negatif	
Konsep Diri		pengalaman.			
	2. Pandangan terhadap orang lain.	Mengenal pandangan orang lain	11, 14, 15, 16, 17, 18	12, 13, 19, 20	10
	3. pola sikap, perilaku, nilai di masyarakat	a. Memiliki integritas diri	21, 24, 25	22, 26	5
		b. Menjunjung nilai dan prinsip.	27, 28, 30	23, 29	5
					30

c. Uji Validitas Isi dan Konstruk Instrumen

Penilaian terhadap kuesioner ini dilakukan oleh tiga orang pakar (*judgest*), yaitu orang yang memiliki spesialis dalam bidang penyusunan instrumen/kuesioner. Penilaian ini dilakukan untuk menentukan validitas isi (*content validity*) dari kuesioner konsep diri yang telah disusun. Validitas isi adalah validitas yang ditentukan oleh derajat representativitas butir-butir tes yang telah disusun telah mewakili keseluruhan materi yang hendak diukur tersebut. Instrumen tersebut dinyatakan valid setelah dianalisis oleh ketiga pakar tersebut dan dinyatakan untuk bisa dijadikan sebagai instrumen penelitian untuk diuji di lapangan sebelum disebarkan pada subjek penelitian.

Setelah instrumen tersusun sebanyak 30 pernyataan, kemudian peneliti melakukan proses analisis validasi isi kuesioner konsep diri ini kepada 3 orang pakar pakar/*judgest* yaitu orang yang memiliki spesialis

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013) Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam bidang penyusunan instrumen/kuesioner yakni : Dr, Ilfiandra, M.Pd, Dr. Ipah Saripah, M.Pd, dan Dr. H Mubiar Agustin. Penilaian ini dilakukan untuk menentukan validitas isi (*content validity*) dari kuesioner konsep diri yang telah disusun. Ketiga pakar inilah yang akan menentukan layak atau tidaknya kuesioner untuk disebarkan ke siswa. Berdasarkan pertimbangan para ahli tersebut ada beberapa pernyataan item yang dinilai tidak relevan dengan indikator sehingga peneliti memperbaiki kembali bentuk pernyataan pengganti yang terkait dengan indikator tersebut, dengan demikian jumlah pernyataan (item) yang akan digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas tetap sebanyak 30 soal.

d. Uji Validitas Instrumen

Sebelum instrumen diujicobakan, peneliti melakukan uji keterbacaan instrumen kepada 10 siswa di SMA Negeri 24 Bandung dengan mengambil 3 siswa dari kelas XI IPA1, 4 siswa dari XI IPA3, dan 3 siswa dari XI IPA 4. Kegiatan ini dimaksudkan untuk untuk mengetahui kelayakan instrumen secara redaksional sehingga tidak menimbulkan multi tafsir pada saat dilakukan uji coba dan pelaksanaan penelitian. Setelah instrumen direvisi berdasarkan uji keterbatasan, instrumen diujicobakan terhadap sampel penelitian, yaitu siswa kelas XI IPA1, XI IPA2, XI IPA3, dan XI SMA Negeri 24 Bandung dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang.

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Instrument yang valid adalah instrument yang dapat mengukur apa yang akan diukur secara tepat sesuai dengan yang diinginkan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sugiyono (2009:348) bahwa : “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur”. Pengujian validitas butir dilakukan dengan program excel, kriteria butir soal dalam kategori valid adalah jika nilai hitung $r >$ nilai tabel r , pada taraf signifikansi 5%, dan kriteria butir soal kategori drop (tidak valid) adalah jika nilai hitung $r <$ nilai tabel r . Rekapitulasi hasil pengujian validitas dapat dibuat seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Konsep Diri

No	Nilai Hitung r	Nilai Tabel r	Keterangan
1	2.974	1.692	Valid
2	2.241	1.692	Valid
3	4.776	1.692	Valid
4	5.187	1.692	Valid
5	9.804	1.692	Valid
6	1.425	1.692	Tidak Valid
7	4.073	1.692	Valid
8	2.666	1.692	Valid
9	2.042	1.692	Valid
10	2.107	1.692	Valid
11	1.913	1.692	Valid
12	1.725	1.692	Valid
13	2.593	1.692	Valid
14	3.221	1.692	Valid
15	1.977	1.692	Valid

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

16	1.913	1.692	Valid
17	1.725	1.692	Valid
18	1.366	1.692	Tidak Valid
19	1.850	1.692	Valid
20	1.850	1.692	Valid
21	1.850	1.692	Valid
22	1.850	1.692	Valid
23	2.241	1.692	Valid
24	4.649	1.692	Valid
25	1.543	1.692	Tidak Valid
26	6.386	1.692	Valid
27	10.926	1.692	Valid
28	0.803	1.692	Tidak Valid
29	4.407	1.692	Valid
30	3.221	1.692	Valid
31	1.850	1.692	Valid
32	4.073	1.692	Valid
33	0.318	1.692	Tidak Valid
34	1.850	1.692	Valid
35	4.407	1.692	Valid

Berdasarkan perhitungan pada tabel 3.4 tersebut, dari 35 butir pernyataan tentang konsep diri terdapat 30 butir pernyataan yang valid dan 5 butir pernyataan gugur. Secara umum kuesioner tentang konsep diri seluruh pernyataan mewakili aspek yang hendak diteliti.

e. Uji Reliabilitas Instrumen

Selain harus memenuhi kriteria valid, instrument penelitian pun harus reliable. Arikunto (2002: 154) mengemukakan bahwa : Realibilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik.

Analisis reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach* yang dianalisis dengan *Microsoft Exel 2007*. Dalam menguji reliabilitas perumusan hipotesisnya adalah : H_a = Skor butir berkorelasi positif dengan faktornya, dan H_o = Skor butir tidak berkorelasi positif dengan faktornya. Dasar pengambilan keputusannya adalah : Jika r Alpha positif dan r Alpha > r tabel, maka butir atau variabel tersebut reliabel. H_a diterima, (jika r Alpha > r tabel tapi bertanda negatif, H_a tetap akan ditolak) dan Jika r Alpha positif dan r Alpha < r tabel, maka butir atau variabel tersebut tidak reliabel. H_a ditolak. Hasil uji reliabilitas adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5
Hasil Uji Reabilitas Instrumen Konsep Diri

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.891	.887	35

Karena koefisien korelasi di antara item secara berurut pada variabel konsep diri diperoleh koefisien Cronbach's Alpha = 0.891. Dengan cara membandingkan nilai hitung r lebih besar (>) dari nilai tabel r , maka instrumen dinyatakan reliabel. Nilai r tabel diketahui sebesar 0,3 dan nilai

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

α sebesar 0,891, dengan demikian jika dibuat dalam bentuk perbandingan yaitu $0,891 > 0,3$, sehingga instrument penelitian dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data.

3. Uji Validasi Program

Sebelum peneliti menggunakan program sebagai bentuk intervensi dalam pemberian treatment berupa penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri terlebih dahulu dilakukan uji validasi program dengan tujuan untuk mendapat ketepatan pada perencanaan dan pelaksanaan program yang telah dirancang baik secara rasional maupun secara empirik.

a. Analisis Rasional

Analisis ini berangkat dari hasil identifikasi kebutuhan yang dirasakan siswa dan juga kebutuhan SMA Negeri 24 Bandung tahun ajaran 2012/2013. Dari kebutuhan tersebutlah peneliti selanjutnya menyebarkan tes berupa kuesioner. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan terdapat beberapa permasalahan dan kebutuhan yang dirasakan oleh siswa khususnya yang terkait dengan konsep diri.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penyusunan program intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan penyebaran kuesioner terhadap siswa atau kelas yang

dijadikan populasi penelitian dengan tujuan untuk menentukan analisis

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kebutuhan siswa dalam hal ini terkait dengan konsep diri siswa, sehingga mempermudah peneliti untuk memberikan treatment sebelum permainan itu dilakukan.

- 2) Melakukan analisis kebutuhan dilihat dari masing-masing aspek serta indikator yang terhadap kuesioner konsep diri. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui berapa persen dari aspek serta indikator yang ada sehingga membantu peneliti untuk melihat kategori dari masing-masing aspek baik itu konsep diri yang sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.
- 3) Melakukan penyusunan program intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri dengan mengkaitkan pada program bimbingan dan konseling yang telah ada di sekolah. Tujuan dilakukannya perpaduan dengan program yang ada di sekolah serta di BK agar program intervensi yang dirancang tidak melenceng atau tidak sejalan dengan pedoman baku yang telah ada di sekolah.
- 4) Menguji efektivitas program bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan konsep diri siswa. Tujuan dilakukannya uji efektivitas program terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan program yang akan dipakai untuk treatment kepada siswa.

Sebagai bentuk program intervensi yang akan dijadikan pedoman

di sekolah untuk kebenaran tata bahasa dalam pembuatan program, serta

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penerapannya sebelum dilakukan dalam permainan, terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian secara rasional maupun konseptual dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan program yang akan di pakai. Untuk menguji kelayakan program yang akan dipakai, peneliti melakukan pengujian secara rasional maupun konseptual kepada tiga dosen yang sama dalam menguji validasi isi kuesioner. Adapun masukan dari ketiga pakar tersebut terkait dengan program intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri siswa diantaranya :

- 1) Jenis permainan disesuaikan dengan aspek kebutuhan siswa dan relevan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri siswa.
- 2) Satuan layanan disesuaikan dengan rambu-rambu penyelenggaraan bimbingan dan konseling dalam jalur sekolah dalam hal ini program komprehensif; diantaranya layanan dasar, layanan responsif dan perencanaan individual dengan tujuan satuan layanan yang dirancang benar-benar tepat sesuai dengan apa yang diharapkan dengan mengacu pada standar kompetensi kemandirian siswa.
- 3) Tingkat kelinieran dari rasional, tujuan dengan satuan layanan bimbingan kelompok yang akan dijadikan sebagai bentuk acuan pelaksanaan permainan.

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 4) Action plan dibuat secara berurutan tentang kegiatan teknik permainan dalam bimbingan kelompok baik dari awal sampai akhir kegiatan.

b. Analisis Empirik

Tujuan dilakukannya analisis empirik pada penelitian ini yaitu agar mendapatkan gambaran tentang ketepatan data awal dari sebuah program yang telah dirancang oleh peneliti. Hasil empirik yang didapat dijadikan sebagai pembandingan dalam pengujian program yang telah dirancang sebagai bentuk intervensi yang akan diberikan kepada siswa. Adapun langkah-langkah dalam analisis empirik adalah sebagai berikut:

- 1) Perbandingan Pre Tes dan Post Tes

Pelaksanaan pre tes yang telah diberikan kepada siswa bertujuan dengan kuesioner konsep diri yaitu untuk mengetahui seperti apa gambaran awal konsep diri siswa. Data awal yang didapat bagi siswa yang teridentifikasi memiliki konsep diri rendah kemudian diberikan intervensi berupa penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri siswa, dan pos test yang diberikan bertujuan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada siswa setelah diberikan intervensi berupa teknik permainan dalam bimbingan kelompok.

- 2) Gain Skor Kelompok Eksperimen

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk melakukan sebuah pengujian hipotesis maka diperlukan data berupa gain skor, dengan tujuan untuk mencari perbandingan hasil dari kedua kelompok eksperimen yang sebelum dan sesudah diberikan intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri siswa.

3) Jurnal Siswa

Jurnal bimbingan kelompok yang telah disebarkan kepada siswa setelah mengikuti kegiatan permainan digunakan peneliti sebagai bentuk evaluasi setelah pelaksanaan kegiatan intervensi berupa penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri siswa yang telah berlangsung. Berdasarkan jurnal harian inilah peneliti dapat mengetahui perkembangan siswa setelah diberikannya intervensi berupa penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok. Kesimpulan terakhir dari hasil jurnal bimbingan kelompok tersebut maka dapat diketahui :

- a. Bagaimana aktivitas siswa dari awal hingga akhir dilaksanakannya kegiatan permainan.
- b. Tingkat keseriusan siswa melakukan dan mengikuti aturan yang ada dalam permainan
- c. Bagaimana siswa mampu untuk mengungkapkan perasaan ketika mereka merasa senang ketika mengikuti kegiatan permainan.

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d. Siswa mampu merefleksikan segala bentuk pengalaman yang diperoleh selama kegiatan, sehingga siswa mampu memetik sebuah hikmah dan pengalaman dari kegiatan permainan yang telah dilakukannya.

4) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkah laku siswa setelah diberikan perlakuan. Pada penelitian ini observasi untuk siswa dilakukan bersama-sama dengan guru BK, tujuan observasi adalah untuk mengetahui apakah penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan konsep diri siswa secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti terlihat tingkat pemahaman tentang pentingnya mengembangkan konsep diri pada siswa, ini terlihat pada suasana kelas yang sudah mulai tampak adanya antusias dalam diskusi kelompok, berani berbicara di depan banyak orang, berani mengeluarkan pendapat dengan kata-kata sendiri, mengekspresikan emosi yang bias control, sehingga membuat kelas semakin kondusif. Yang terlebih penting siswa sudah mulai mampu menilai kelebihan dan kekurangan diri.

Dapat disimpulkan bahwa konsep diri siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok karena permainan merupakan metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan konsep diri siswa, melalui permainan siswa akan mendapatkan kebebasan untuk bertingkah laku, mengekspresikan emosi

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

serta menumbuhkan tingkat kepercayaan baik pada diri sendiri maupun pada orang lain, dan dalam suasana kegembiraan tersebut siswa dapat terangsang, termotivasi, terdorong untuk berperilaku, melatih kepekaan dan empati. Selain itu permainan juga dapat meningkatkan kreatifitas, meningkatkan respon terhadap hal-hal baru, melatih untuk menyelesaikan atau mengatasi konflik, sarana untuk bersosialisasi dan melatih fungsi mental seperti berfikir, berkhayal, mengingat atau menegakan disiplin dengan menaati peraturan-peraturan dalam permainan.

4. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian ini meliputi kegiatan : 1) mengurus izin penelitian, 2) melakukan *pretest*, 3) membentuk kelompok eksperimen, 4) Memberikan Perlakuan/*treatment*, dan 5) melakukan *posttest*. Adapun penjelasan prosedur pelaksanaan penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Pengurusan ijin penelitian. Peneliti mengajukan permohonan kepada Kepala Sekolah dan Guru Pembimbing BK untuk mengadakan penelitian di SMA Negeri 24 Bandung. Perijinan ini berupa ijin tempat, sekaligus meminta jadwal pertemuan dengan siswa dan peneliti juga melakukan koordinasi dengan koordinator BK, meminta kesediaan untuk meluangkan waktu dan tenaganya dalam pelaksanaan uji coba dan penelitian di Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung.
- 2) Melakukan *pretest*

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pretest dilakukan kepada seluruh siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Instrument yang diberikan adalah kuesioner konsep diri yang telah diujicobakan terlebih dahulu. *Pretest* ini dilakukan untuk memperoleh data awal untuk mengetahui rendahnya konsep diri siswa sebelum diberikan perlakuan.

3) Membentuk Kelompok Eksperimen

Menentukan kelompok eksperimen menggunakan teknik *random sampling* (yang sudah teridentifikasi memiliki konsep diri rendah). Ditetapkan setiap kelas delapan orang yang memiliki skor konsep diri terendah.

4) Memberikan Perlakuan/*treatment*

Menetapkan jadwal pelaksanaan *treatment* sesuai dengan hasil kesepakatan terhadap sampel pada kelompok eksperimen dan pertimbangan pihak sekolah.

5) Melakukan (post-test).

Dalam hal ini, posttest dikenakan pada subjek penelitian dengan menggunakan kuesioner konsep diri yang telah diadministrasikan pada saat pretest. Data pretest dan post test ini diperlukan dalam analisis data. Tujuannya untuk mengetahui ada tidaknya perubahan terhadap teknik yang telah diberikan yaitu dengan membandingkan hasil perolehan skor pada pre test. analisis datanya menggunakan program SPSS.

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun rancangan prosedur penelitian ini disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3.6
Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Tahapan	Jenis Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.Persiapan penelitian	Menyerahkan surat izin kepada Kepala SMA Negeri 24 Bandung Melaksanakan Uji Coba Instrumen Menganalisis hasil Uji Coba Instrumen	Januari 2013
2.Pelaksanaan Penelitian	Melakukan tes awal (pretes). Pemberian <i>Treatment</i>	Februari-Maret 2013
3.Pengakhiran Penelitian	Mengadakan tes akhir (<i>Post-Tes</i>) Meminta surat keterangan selesai melakukan penelitian dari kepala sekolah.	April 2013

E. Metode Pengolahan Data

Teknik pengolahan data atau analisis data merupakan bagian dari proses pengujian data yang hasilnya digunakan sebagai bukti yang memadai untuk menarik kesimpulan penelitian, oleh karenanya agar hasilnya memberikan bukti yang meyakinkan, peneliti menggunakan teknik statistik untuk menganalisis data penelitian (Indirantoro, 2002:11). Analisis data penelitian ini dijabarkan dalam bentuk hipotesis yang diuji dengan rumus t-test. Untuk pengujian hipotesis analisis datanya dilakukan terhadap hasil pretest dengan posttest untuk melihat apakah model konseling tersebut efektif untuk meningkatkan konsep diri siswa.

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selanjutnya untuk mengetahui mengetahui efektifitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri siswa, dilakukan dengan membandingkan *gain score*, yaitu selisih skor antara post-test dengan pre-test konsep diri, sehingga dari hasil analisis tersebut didapatkan hipotesis. Kriteria untuk uji hipotesis tersebut yaitu : H_0 = teknik permainan dalam bimbingan kelompok tidak efektif untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas IPA XI SMA Negeri 24 Bandung, H_a = teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas XI SMA Negeri 24 Bandung.

Kriteria dasar pengambilan keputusannya adalah : 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima; dan 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Penentuan efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui metode permainan dilakukan dengan uji t dengan interval kepercayaan $95\% \alpha = (1 - 0,95) = 0.05$. Proses perhitungan keseluruhan pengolahan data statistik menggunakan program *Microsoft Excel* 2010 dan *SPSS 17.0 for Windows*.

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu