

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Bab tiga membahas tentang pendekatan dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel, pengembangan instrumen penelitian, uji coba instrumen penelitian, prosedur pengolahan data, dan teknik analisis data.

#### **A. Pendekatan dan Desain Penelitian**

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan pada data berupa angka-angka (*numerical*) yang pengolahan datanya dilakukan dengan metode statistik. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui efektivitas teknik *role-play* untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik. Pada konteks penelitian ini pendekatan kuantitatif ditujukan untuk mengetahui perbedaan perubahan antara sebelum dilakukan tindakan (*treatment*) dan setelah dilakukan tindakan.

Guna menguji efektivitas teknik *role-play* untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik Kelas X SMK Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013, maka peneliti menggunakan metode penelitian *quasi experiment*. Penelitian eksperimen kuasi merupakan penelitian percobaan, yakni penelitian yang membandingkan dua kelompok sasaran penelitian, satu kelompok diberi perlakuan tertentu dan satu kelompok (kelompok kontrol) lagi dikendalikan pada suatu keadaan yang pengaruhnya dijadikan sebagai pembanding. Selisih antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol menjadi ukuran pengaruh perlakuan yang diberikan kepada kelompok perlakuan itu (Sugiyono, 2011).

**Nuraini, 2013**

Efektivitas Teknik Role-Play untuk Mengembangkan Self-Esteem Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sesuai dengan rancangan penelitian bahwa penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi, maka peneliti menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest One Nonequivalent Control Group Design*, yaitu jenis desain yang biasanya dipakai pada eksperimen yang menggunakan kelas-kelas yang sudah ada sebagai kelompoknya, dengan memilih kelas-kelas yang diperkirakan sama keadaan atau kondisinya.

Pada desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan secara acak (*random*). Dua kelompok yang ada diberi *pretest*, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa teknik *role-play* pada kelompok eksperimen dan perlakuan konvensional pada kelompok kontrol, dan terakhir diberikan *posttest*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah perlakuan (*treatment*) berpengaruh terhadap perkembangan *self-esteem* siswa. Berikut ini desain penelitian *Pretest-Posttest One Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2011).

E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1,3</sub> : *pre-test* (sebelum perlakuan) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

O<sub>2,4</sub> : *post-test* (setelah perlakuan) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

X : teknik *role-play*

- : perlakuan konvensional

**Nuraini, 2013**

Efektivitas Teknik Role-Play untuk Mengembangkan Self-Esteem Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

## B. Populasi dan Sampel

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah SMK Negeri 15 Jakarta di Jl. Mataram I Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMK Negeri 15 di Jakarta. Sampel adalah peserta didik Kelas X SMK Negeri 15 Jakarta yang berjumlah 242 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu pemilihan sekelompok subjek penelitian secara acak/random tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2011).

Sampel penelitian adalah sumber data untuk menjawab masalah penelitian. Penentuan sampel ini disesuaikan dengan keberadaan masalah dan jenis data yang ingin dikumpulkan. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013 yang teridentifikasi memiliki *self-esteem* rendah.

Adapun langkah-langkah untuk menentukan sampel dalam penelitian ini, yaitu: (1) memberikan *pre-test* kepada seluruh peserta didik kelas X yang bertujuan untuk mengetahui peserta didik manakah yang memiliki *self-esteem* rendah. Instrumen penelitian diberikan setelah di *judgment* oleh pakar/ahli dalam bidang Bimbingan dan Konseling. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 28 peserta didik yang teridentifikasi memiliki *self-esteem* rendah; (2) dari 28 peserta

Nuraini, 2013

Efektivitas Teknik Role-Play untuk Mengembangkan Self-Esteem Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

didik yang memiliki *self-esteem* rendah tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 14 peserta didik untuk kelompok eksperimen dan 14 peserta didik untuk kelompok kontrol.

### C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *self-esteem*, sedangkan variabel bebasnya adalah teknik *role-play*. Istilah-istilah dalam penelitian ini dijelaskan secara operasional dalam uraian berikut.

#### 1) *Self-Esteem*

Menurut Coopersmith (Burn, 1998) *self-esteem* merupakan evaluasi yang dibuat individu dari kebiasaan memandang dirinya, terutama sikap menerima, menolak, dan indikasi besarnya kepercayaan individu terhadap kemampuan, keberartian, kesuksesan, dan keberhargaan yang terdiri dari empat aspek, yaitu: (a) kekuasaan (*power*), yakni kemampuan untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku orang lain. Kemampuan ini ditandai dengan adanya pengakuan dan rasa hormat yang diterima individu dari orang lain; (b) keberartian (*significance*), yaitu adanya kepedulian dan afeksi yang diterima dari orang lain. Menunjukkan bahwa penghargaan dan minat dari orang lain sebagai pertanda penerimaan dan popularitas dirinya, keadaan tersebut ditandai oleh kehangatan, keikutsertaan, perhatian, dan rasa suka orang lain terhadap dirinya; (c) kebajikan (*virtue*) meliputi ketaatan mengikuti standar moral dan etika, ditandai oleh ketaatan untuk menjauhi tingkah laku yang tidak diperbolehkan oleh moral, etika dan agama; (d)

Nuraini, 2013

Efektivitas Teknik Role-Play untuk Mengembangkan Self-Esteem Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kompetensi (*competence*), yakni kemampuan untuk sukses memenuhi tuntutan prestasi. Ditandai dengan keberhasilan individu dalam mengerjakan bermacam tugas pekerjaan dengan baik dari level yang tinggi dan usia yang berbeda.

*Self-esteem* menurut Branden (1992) adalah: (a) kepercayaan diri dalam kemampuan individu untuk berpikir dan mengatasi tantangan hidup; (b) keyakinan dalam hak individu untuk menjadi bahagia, perasaan berharga, memiliki kelayakan, berhak untuk menyatakan kebutuhan dan keinginan serta menikmati buah dari hasil usahanya.

*Self-esteem* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu suatu evaluasi diri yang dilakukan oleh peserta didik SMK kelas X SMK Negeri 15 Jakarta atas kebiasaan mengamati dirinya terhadap sikap menerima, menolak, dan mengindikasikan besarnya kepercayaan peserta didik terhadap kemampuan, keberartian, kesuksesan, dan keberhargaan dirinya yang meliputi empat aspek, yaitu: (a) kekuasaan (*power*), yaitu kemampuan untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku orang lain. Kemampuan ini ditandai dengan adanya pengakuan dan rasa hormat yang diterima peserta didik dari orang lain; (b) keberartian (*significance*) yaitu adanya kepedulian dan afeksi yang diterima peserta didik dari orang lain. Keberartian menunjukkan bahwa penghargaan dan minat yang diterima peserta didik dari orang lain sebagai pertanda penerimaan dan popularitas dirinya, keadaan tersebut ditandai oleh adanya kehangatan yang didapat dari orang lain, keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan dilingkungan sekitar dirinya, adanya perhatian dari orang lain terhadap dirinya, dan adanya rasa suka orang lain terhadap dirinya; (c) kebajikan (*virtue*) meliputi ketaatan mengikuti standar moral

dan etika, yang ditandai oleh ketaatan untuk menjauhi tingkah laku yang tidak diperbolehkan oleh moral, etika dan agama; (d) kemampuan (*competence*) yaitu kemampuan untuk sukses memenuhi tuntutan prestasi. Ditandai dengan keberhasilan peserta didik dalam mengerjakan bermacam tugas pekerjaan dengan baik.

## 2) Teknik *Role-Play*

*Role-play* dapat berfungsi sebagai bantuan dalam mendiagnosa ketegangan dan akibat dari sumber kerenggangan dalam kelompok; dan *role-play*, apabila disusun secara terampil, dapat menjadi sebuah layanan utama sebagai prosedur untuk membantu individu menjadi lebih nyaman dengan dirinya sendiri serta lebih percaya diri dalam mempertahankan apa yang dia percaya. *Role-play* dapat membantu kelompok untuk mendapatkan konsep yang lebih jelas akan tanggung jawabnya untuk mendukung tiap individu. *Role-play*, dengan membantu untuk mengendurkan ketegangan antara individu dan kelompok, dapat banyak membantu guru dalam membangun sebuah iklim pembelajaran yang kondusif (Shaftel & Shaftel, 1967).

*Role-play* menawarkan pada anggota kelompok beberapa kesempatan, pertama, untuk merasakan perasaan dan mencoba untuk memahami pengalaman orang lain; kedua, untuk memantau apa yang terjadi di dalam diri mereka sendiri; dan ketiga, dan yang paling penting, untuk mengubah persepsi dan wawasan mereka kedalam kemampuan merespon, yang dapat memfasilitasi eksplorasi dan perkembangan dari para anggota kelompok (Tolan, 2001). Dengan beberapa

Nuraini, 2013

Efektivitas Teknik Role-Play untuk Mengembangkan Self-Esteem Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kesempatan yang ditawarkan oleh *role-play* tersebut, peserta didik dapat mengeksplorasi persepsi dan wawasannya mengenai dirinya sendiri dan mengembangkan kemampuan untuk menghargai dirinya lebih baik lagi.

Moreno (Corey, 2005) menyatakan bahwa sangat pentingnya untuk belajar secara spontan dan kreatif. Moreno berpendapat bahwa spontanitas merupakan “respons yang tepat untuk menghadapi situasi baru atau merupakan respons baru dan tepat untuk menghadapi situasi lama”. Secara analogi, *role-play* dalam mengembangkan *self-esteem* berusaha untuk menciptakan suasana spontanitas dan kreativitas untuk menghilangkan tekanan-tekanan yang menghambat peserta didik untuk mengekspresikan dirinya dan mengembangkan *self-esteem* yang ia miliki.

Teknik *role-play* yang digunakan dalam penelitian adalah sebuah kegiatan memainkan suatu peran yang dipimpin oleh pemandu (konselor atau guru) yang bertujuan untuk menciptakan suasana spontanitas dan kreativitas untuk menghilangkan tekanan-tekanan yang menghambat peserta didik Kelas X SMK Negeri 15 Jakarta untuk mengekspresikan dirinya sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi wawasan mengenai dirinya sendiri serta mengembangkan kemampuan untuk menghargai dirinya.

#### **D. Pengembangan Instrumen Penelitian**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian adalah untuk mengungkapkan *self-esteem* peserta didik yang dikembangkan dari definisi operasional variabel penelitian serta aspek-aspek *self-esteem* yang di dalamnya terkandung indikator

**Nuraini, 2013**

Efektivitas Teknik Role-Play untuk Mengembangkan Self-Esteem Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk kemudian dijabarkan dalam bentuk pernyataan. Pada pengembangannya, instrumen pengungkap *self-esteem* peserta didik SMK berlandaskan pada aspek-aspek *self-esteem* dari Coopersmith (1967), yaitu kekuasaan (*power*), keberartian (*significance*), kebajikan (*virtue*), dan kompetensi (*competence*).

Jenis instrumen pengungkap data penelitian adalah skala psikologi yang diaplikasikan dengan format *rating scales* (skala penilaian) dengan alternatif respon pernyataan subyek skala 2 (dua), yaitu Ya (1) dan Tidak (0).

Adapun kisi-kisi sebelum instrumen penelitian divalidasi, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pengungkap *Self-Esteem* Peserta Didik**

Variabel	Aspek	Indikator	Subindikator	No. Item	$\Sigma$
<i>Self-esteem</i> peserta didik	1. Kekuasaan ( <i>Power</i> )	1.1 Memperoleh pengakuan dari orang lain	1.1.1 Memperoleh kebebasan dalam mengambil keputusan	1, 15	2
			1.1.2 Memperoleh kepercayaan dari orang lain	2, 16, 32	3
		1.2 Memperoleh rasa hormat dari orang lain	1.2.1 Pendapatnya didengar oleh orang lain	3, 17	2
			1.2.2 Dihargai oleh orang lain	4, 18	2
	2. Keberartian ( <i>Significance</i> )	2.1 Adanya kehangatan yang didapat dari orang lain	2.1.1 Adanya kehangatan yang didapat dari keluarga	5, 19	2
			2.1.2 Adanya kehangatan yang didapat dari lingkungan pergaulan	6, 20	2
		2.2 Adanya keikutsertaan dalam kegiatan dilingkungan sekitar	2.2.1 Adanya keikutsertaan dalam kegiatan nonakademis di sekolah	7, 21, 39	3
			2.2.2 Adanya keikutsertaan dalam kegiatan dilingkungan	8, 22	2

Nuraini, 2013

Efektivitas Teknik Role-Play untuk Mengembangkan Self-Esteem Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

			sekitar		
		2.3 Adanya perhatian dari orang lain	2.3.1 Adanya perhatian yang didapat dari keluarga	23, 33	2
			2.3.2 Adanya perhatian yang didapat dari teman dan guru	9, 24	2
		2.4 Adanya penerimaan orang lain terhadap diri peserta didik	2.4.1 Adanya penerimaan keluarga terhadap diri peserta didik	10, 25	2
			2.4.2 Adanya penerimaan teman bergaul (di sekolah maupun luar sekolah) terhadap diri peserta didik.	11, 26	2
	3. Kebajikan ( <i>Virtue</i> )	3.1 Taat pada peraturan yang berlaku dengan norma sosial di masyarakat	3.1.1 Berperilaku sesuai dengan sopan santun yang berlaku di masyarakat	34, 40	2
			3.1.2 Berperan serta dalam memelihara keamanan dan nyaman dalam masyarakat.	27, 35, 41	3
		3.2 Taat pada peraturan yang berlaku sesuai dengan norma agama yang dianut	3.2.1 Menjalankan ibadah sesuai dengan agama yang dianut	12, 28	2
			3.2.2 Berbuat baik terhadap orang lain	29, 36	2
	4. Kompetensi ( <i>Competence</i> )	4.1 Mampu menyelesaikan tugas atau tanggung jawab yang diberikan	4.1.1 Mampu mengerjakan tugas atau tanggung jawab yang diberikan di rumah	13, 30, 37	3
			4.1.2 Mampu mengerjakan tugas yang diberikan di sekolah	14, 31, 38	3

### E. Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengukur seakurat mungkin apa yang seharusnya diukur, yang pada istilah lain dikenal sebagai validasi. Validasi instrumen ini dilakukan sebanyak dua kali pengujian, yaitu pengujian empiris dan konseptual. Namun, sebelum angket disebar, terlebih dahulu dilakukan analisis (*judgment instrument*) oleh pakar/dosen yang ahli dalam bidang instrumen dan bimbingan konseling. Hasil *judgment* dari pakar menekankan pada penguatan materi dan tata bahasa yang digunakan dalam instrumen penelitian agar tidak membingungkan responden.

Ketiga penimbang tersebut adalah Dr. Ipah Saripah, M.Pd dan Dr. Mubiar Agustin, M.Pd yang merupakan pakar dalam bimbingan dan konseling, serta Dr. Budi Susetyo, M.Pd. yang merupakan pakar dalam testing psikologi dan konstruksi tes. Instrumen yang telah memperoleh penilaian dari ketiga pakar kemudian direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para penimbang tersebut.

Uji keterbacaan dilakukan pada peserta didik SMK kelas X yang tidak menjadi sampel penelitian. Uji keterbacaan dilakukan untuk mengetahui tingkat keterbacaan dari tiap item pernyataan. Setelah uji keterbacaan maka untuk pernyataan-pernyataan yang tidak dipahami kemudian direvisi sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik SMK kelas X kemudian dilakukan uji validitas.

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kesahihan instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat memberikan gambaran data

**Nuraini, 2013**

Efektivitas Teknik Role-Play untuk Mengembangkan Self-Esteem Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan sesungguhnya. Dari hasil uji coba angket diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan digunakan sebagai alat pengumpul data.

Langkah-langkah pengolahan data untuk menentukan validitas instrumen dilakukan dengan metode statistika dengan menggunakan komputer program Microsoft Excel 2007 dan SPSS 16.0. Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas setiap item pernyataan adalah *rank-difference correlation* yang juga dikenal dengan *Spearman's rho*. Pada penelitian ini item dinyatakan valid jika memiliki koefisien validitas signifikan pada total aspek maupun total perangkat instrument, dengan nilai probabilitas (*p-value*) lebih kecil dari 0.05 (*p-value* < 0.05).

Hasil uji validitas setiap item dalam instrumen *self-esteem* peserta didik SMK Negeri 15 Jakarta kelas X secara rinci tertera dalam Tabel 3.2 dibawah ini

**Tabel 3.2**  
**Hasil Uji Instrumen *Self-Esteem* Peserta Didik**

<b>Signifikasi</b>	<b>No Item</b>	<b>Jumlah</b>
Valid (Dipakai)	1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29,30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, dan 53	41
Tidak Valid (Dibuang)	9, 13, 14, 16, 31, 38, 39, 41, 42, 45, 51 dan 52	12

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan instrumen sebagai alat pengumpul data. Reliabilitas berkenaan dengan ketepatan hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, jika instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama. Pengujian reliabilitas yang dilakukan pada

**Nuraini, 2013**

Efektivitas Teknik Role-Play untuk Mengembangkan Self-Esteem Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

instrumen penelitian adalah dengan menggunakan *internal consistency*. *Internal consistency* (Sugiyono, 2011:131) adalah pengujian yang hanya dilakukan dengan mencobakan instrumen sekali saja, dimana selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik tertentu.

Reliabilitas instrumen secara operasional dinyatakan sebagai koefisien korelasi ( $r$ ) dan untuk menghitung uji reliabilitas instrumen ini digunakan rumus *Alpha Cronbach*. Pada penelitian ini, koefisien reliabilitas dianggap signifikan pada total aspek maupun total perangkat instrumen, dengan nilai probabilitas ( $p$ -value) lebih kecil dari 0.05 ( $p$ -value < 0.05). Adapun proses penghitungan koefisien reliabilitas item juga dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 16.0.

## **F. Prosedur Pengolahan Data**

### **1) Penyeleksian Data dan Penyekoran**

Penyeleksian data bertujuan untuk memilih data yang memadai untuk diolah berdasarkan kelengkapan jawaban, baik identitas maupun jawaban. Jumlah angket yang terkumpul harus sesuai dengan jumlah angket yang disebar.

Jenis penyekoran instrumen pengungkap data penelitian ini adalah skala psikologi yang diaplikasikan dengan format *rating scales* (skala penilaian) dengan alternatif respon pernyataan subyek skala 2 (dua), yaitu Ya (1) dan Tidak (0).

### **2) Pengelompokkan Skor**

Penentuan pengelompokkan skor digunakan sebagai standardisasi dalam menafsirkan skor yang ditunjukkan untuk mengetahui makna skor yang dicapai peserta didik dalam pendistribusian respon terhadap instrumen. Pengelompokkan skor disusun berdasarkan skor yang diperoleh subjek uji coba pada setiap aspek

**Nuraini, 2013**

Efektivitas Teknik Role-Play untuk Mengembangkan Self-Esteem Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

maupun skor total instrumen. Data-data yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat *self-esteem* peserta didik, apakah berada pada kategori tinggi, sedang atau rendah.

Pengelompokkan data untuk profil peserta didik kelas X SMK Negeri 15 Jakarta, berdasarkan tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Untuk lebih jelasnya disajikan dalam Tabel 3.3 sebagai berikut.

**Tabel 3.3**  
**Konversi Skor *Self-Esteem* Peserta Didik**

Rentang Skor	Kategori
$X \geq 33$	Tinggi
29 – 32	Sedang
$X \leq 28$	Rendah

Penentuan skor dan kedudukan subjek dalam tingkatan *self-esteem* peserta didik dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak (*software*) *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 16.0 for Windows*. Penjelasan kategori perencanaan karir disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.4**  
**Pengkategorian *Self-Esteem* Peserta Didik**

Rentang Skor	Kategori	Kualifikasi
$X \geq 33$	Tinggi	Peserta didik pada kategori tinggi, diartikan memiliki karakteristik yang bersifat rasionalitas, realistis, intuitif, kreatif, mandiri, fleksibel, mampu mengoreksi kesalahan, kebajikan dan sikap kooperatif. Peserta didik yang memiliki <i>self-esteem</i> tinggi juga akan lebih menghargai dirinya atau melihat dirinya sebagai individu yang bernilai dan dapat mengenali kesalahan-kesalahannya, tetapi tetap menghargai nilai-nilai yang ada pada dirinya.
29 – 32	Sedang	Peserta didik pada kategori sedang pada dasarnya memiliki kesamaan dengan peserta didik yang

Nuraini, 2013

Efektivitas Teknik Role-Play untuk Mengembangkan *Self-Esteem* Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)

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

		memiliki <i>self-esteem</i> tinggi dalam hal penerimaan diri terutama dalam perilaku, sikap dan pola pikir. Ada kalanya peserta didik dengan <i>self-esteem</i> sedang merasa kurang yakin dengan penilaian dirinya sehingga membutuhkan dukungan yang kuat dan penerimaan dari lingkungan. Mereka menilai diri sendiri lebih baik dari orang lain, namun tidak menilai diri sendiri sebagai orang yang paling baik.
$X \leq 28$	Rendah	Peserta didik pada kategori rendah memiliki karakteristik yang bersifat tidak rasional, tidak realistis, keras kepala, takut terhadap hal yang baru, mengeluh secara berlebihan dan memusuhi orang lain. Mereka cenderung mencari keamanan terhadap sesuatu yang dikenal dengan baik, tidak memiliki keinginan dan harapan yang kuat, tidak percaya pada kemampuan dirinya. Selain itu, mereka juga memiliki perasaan ditolak, ragu-ragu, dan tidak berharga serta tidak memiliki kekuatan, hal ini menyebabkan ekspektasi mereka akan masa depan sangat rendah

Penentuan kedudukan peserta didik dalam pengkategorian tingkat *self-esteem* adalah untuk menentukan peserta didik yang mendapatkan perlakuan (*treatment*). Setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role-play*, maka diadakan tes yang bersifat mengukur kembali *self-esteem* peserta didik apakah terjadi perubahan atau tidak.

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan analisis statistik uji t independen (*independent sample t test*). Sebelum dilakukan uji t, langkah pengujian efektifitas teknik *role-play* ini dilakukan juga uji normalitas untuk mengetahui apakah hasil penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data pada penelitian adalah dengan menggunakan

Nuraini, 2013

Efektivitas Teknik Role-Play untuk Mengembangkan Self-Esteem Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)

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

*Kolmogrov – Smirnov Test*, dengan menggunakan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for Windows*.

Pengambilan keputusan untuk mengetahui perbedaan dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  atau membandingkan nilai probabilitas (*Asymptotic Significance*) yaitu jika probabilitas  $> 0,05$  maka data yang digunakan berdistribusi normal dan jika probabilitas  $< 0,05$  maka data yang digunakan tidak berdistribusi normal.

Setelah diperoleh nilai  $t_{hitung}$ , maka langkah selanjutnya adalah membandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk mengetahui tingkat signifikansi dengan ketentuan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

Pengujian efektivitas diuji dengan metode *independent sample t-test* dari data gain menggunakan perangkat lunak (*software*) *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 17.0 for windows*. Dasar pengambilan keputusannya dengan melihat perbandingan nilai *Sig. (2-tailed)*  $\alpha$ , yaitu jika nilai *Sig. (2-tailed)*  $< \alpha (0,05)$  maka  $H_0$  ditolak.