

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tujuan mendapatkan profil karakter kepemimpinan terhadap siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2012-2013, dan mengetahui efektivitas program bimbingan dan konseling untuk meningkatkan karakter kepemimpinan siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2012-2013.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuasi dengan desain penelitian *nonequivalent pretest-posttest control group design* (*pretest-posttest* dua kelompok). Penelitian eksperimen kuasi dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu, dan merupakan penelitian yang dilakukan melalui uji coba untuk mengontrol atau memanipulasi variabel yang relevan. Bentuk penelitian ini banyak digunakan di bidang ilmu pendidikan atau penelitian lain yang subjeknya manusia. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi karena dalam metode tersebut memungkinkan untuk tidak mengontrol keseluruhan variabel penelitian, dan perilaku manusia ditentukan oleh banyak variabel, maka metode penelitian eksperimen kuasi sangat mendukung penelitian terhadap perilaku manusia karena peneliti dapat mengabaikan variabel-variabel penelitian yang kurang relevan (Sugiono, 2010:107). Dalam penelitian ini,

anggota kelompok eksperimen (*treatment*) dan kelompok kontrol tidak dilakukan dengan *random assignment* tetapi dengan menggunakan kelas yang telah tersedia.

Desain *nonequivalent pretest-posttest control group design* (pretes-postes dua kelompok) merupakan desain penelitian yang dilaksanakan pada dua kelompok, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol merupakan kelompok pembanding. Kedua kelompok dikenakan pengukuran sebanyak dua kali, yakni sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Skema model penelitian dengan desain *nonequivalent pretest-posttest control group design* (pretes-postes dua kelompok) adalah sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

(Sugiono, 2010:110)

Skema Desain *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*

Data yang diambil adalah data tentang karakter kepemimpinan siswa. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data faktual berdasarkan informasi statistik. Kemudian, dianalisis untuk memahami tingkat karakter kepemimpinan siswa dan mengetahui efektivitas program bimbingan dan konseling untuk meningkatkan karakter kepemimpinan siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2012-2013.

## B. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari variabel-variabel yang ada pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. **Program Bimbingan dan Konseling** adalah proses bantuan kepada individu peserta didik yang dilakukan secara berkesinambungan sebagai bagian dari program pendidikan agar individu dapat memahami dirinya dan lingkungannya sehingga individu tersebut sanggup mengarahkan diri dan bertindak secara wajar sesuai dengan tuntutan, keadaan keluarga dan masyarakat. Bentuk aktivitas program ini adalah peserta didik mengikuti aktivitas dalam berorganisasi selama beberapa waktu. Selama beraktivitas dalam organisasi, peserta didik mengambil nilai-nilai yang berharga bagi dirinya dan merefleksikannya untuk dijadikan miliknya.
2. **Role Playing** adalah usaha membantu siswa untuk memecahkan masalah melalui peragaan yang tentunya dilakukan oleh siswa yang menjadi fokus intervensi dengan panduan dari peneliti dan guru BK. **Role Playing** dalam penelitian ini berfokus pada usaha untuk meningkatkan karakter kepemimpinan siswa. Adapun langkah-langkah pelaksanaan *role playing* yaitu identifikasi masalah, pembagian peran, analisis, diskusi, dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan masalah-masalah karakter kepemimpinan siswa.

3. **Karakter Kepemimpinan Siswa SMP** adalah kebiasaan, cara berpikir dan perilaku yang dilakukan siswa untuk mempengaruhi orang-orang agar berbuat sesuatu dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Kepemimpinan sangat penting dalam kehidupan bersama dan harus diakui secara timbal balik, sasaran yang dipimpin harus mengakui bahwa orang tersebut adalah pemimpinnya.

### **C. Pengembangan Instrumen Penelitian**

#### **1. Penyusunan Instrumen**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tentang karakter kepemimpinan siswa SMP yang disusun sendiri oleh peneliti. Kuesioner karakter kepemimpinan siswa SMP ini mengacu pada teori tentang karakter kepemimpinan yang dikemukakan oleh Seligman (2004:54). Kuesioner penelitian ini terdiri dari sejumlah pernyataan. Konstruk yang digunakan dalam instrumen penelitian ini adalah sikap, yaitu seberapa sesuai sikap para siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2012-2013 dengan konsep karakter kepemimpinan sesuai dengan yang diungkap pada setiap pernyataan.

Konstruk ini menjadi acuan untuk melihat tingkat karakter kepemimpinan siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2012-2013. Kuesioner penelitian ini bersifat langsung tertutup. Artinya, responden merespon pernyataan-pernyataan dengan memilih alternatif respon yang telah disediakan dan memberikan tanda *check* (✓).

**Ahmad Rifqy Ash Shiddiqy, 2013**

Program Bimbingan Dan Konseling Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Karakter Kepemimpinan Siswa

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

## 2. Kisi-kisi Instrumen Karakter Kepemimpinan

Kuesioner ini terdiri dari dua bagian, yaitu bagian pengantar dan bagian pernyataan-pernyataan untuk mengukur karakter kepemimpinan siswa SMP yang terdiri dari 96 item/pernyataan (sebelum uji coba). Kuesioner ini terdiri dari 6 (enam) aspek karakter kepemimpinan.

Berikut ini penjabaran Dimensi Karakter Kepemimpinan siswa (Peterson & Seligman, 2004):

**Tabel 3.1**  
**Dimensi Karakter Kepemimpinan**

Aspek	Penjabaran
<p><i>Wisdom and Knowledge</i> keutamaan kognitif mengenai pemerolehan dan penggunaan pengetahuan.</p>	<p><i>Creativity (originality, ingenuity)</i>: berpikir dengan cara baru dan produktif untuk konsep dan melakukan hal-hal termasuk prestasi artistik tetapi tidak terbatas untuk itu.</p> <p><i>Curiosity (interest, novelty-seeking, openness to experience)</i>: mengambil minat dari pengalaman yang sedang berlangsung mengenai diri sendiri; menemukan subjek dan topik yang menarik; mengeksplorasi dan penemuan sesuatu.</p> <p><i>Open – mindedness (judgement, critical thinking)</i>: memikirkan dan memeriksa semua hal dari berbagai sisi, tidak langsung ke kesimpulan; mampu merubah pikiran seseorang dengan bukti yang jelas; mempertimbangkan semua bukti secara cukup.</p> <p><i>Love of learning</i>: pendorong untuk mengembangkan keterampilan dan memperkaya pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.</p>

Ahmad Rifqy Ash Shiddiqy, 2013

Program Bimbingan Dan Konseling Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Karakter Kepemimpinan Siswa

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



	<p>Kekuatan ini mendorong untuk mempelajari suatu yang baru.</p> <p><i>Perspective (wisdom):</i> mampu memberikan nasihat yang bijaksana kepada orang lain; memiliki pandangan terhadap dunia dengan masuk akal baik untuk dirinya dan untuk orang lain.</p>
<p>Keberanian (<i>Courage</i>) melibatkan motivasi intrinsik untuk mencapai tujuan, meskipun terdapat berbagai halangan</p>	<p><i>Bravery (valor):</i> tidak takut terhadap ancaman, tantangan, kesulitan, atau sakit; selalu berbicara tentang kebenaran, bahkan jika ada oposisi; selalu bertindak benar, walaupun tidak populer; lebih tertuju kepada keberanian fisik.</p> <p><i>Persistence (perseverance, industriousness):</i> menyelesaikan segala hal yang telah dimulainya; bertahan dalam suatu tindakan meskipun ada hambatan; mendapatkan kesenangan dalam menyelesaikan tugas-tugas.</p> <p><i>Integrity (authenticity, honesty):</i> senantiasa mengatakan kebenaran dan menampilkan diri apa adanya dan bertindak dalam cara yang tulus; tanpa kepura-puraan, mengambil tanggung jawab atas perasaan dan tindakan yang dilakukan.</p> <p><i>Vitality (zest, enthusiasm, vigor, energy):</i></p>

	<p>mengacu pada perasaan bergairah dan antusias dalam menjalani segala aktivitas, tidak melakukan hal-hal setengah atau setengah hati, menganggap hidup sebagai petualangan; memiliki perasaan hidup dan aktif.</p>
<p>Kepedulian (<i>caring</i>) berarti tulus dan jujur kepada orang lain;</p>	<p><i>Love</i>: menilai hubungan dekat dengan orang lain, khususnya mereka yang berbagi dan peduli akan membalasnya, dekat dengan orang lain.</p> <p><i>Kindness</i> (<i>generosity, nurturance, care, compassion, altruistic love, "niceness"</i>): melakukan kesenangan dan perbuatan baik bagi orang lain, membantu mereka, merawat mereka.</p> <p><i>Social intelligence</i> (<i>emotional intelligence, personal intelligence</i>): menyadari motivasi serta perasaan orang lain dan diri sendiri, mengetahui apa yang harus dilakukan untuk masuk dalam situasi sosial yang berbeda, mengetahui apa yang membuat orang lain nyaman.</p>
<p>Optimis (<i>optimism</i>), "leaders are dealers in hope"</p>	<p><i>Citizenship</i> (<i>social responsibility, loyalty, teamwork</i>): bekerja dengan baik sebagai anggota kelompok atau tim yang setia pada kelompok.</p> <p><i>Fairness</i>: memberikan kesempatan kepada semua orang secara sama sesuai dengan pengertian keadilan, tidak membiarkan keputusan berdasarkan perasaan pribadi, memberi semua orang kesempatan yang adil.</p> <p><i>Leadership</i>: mendorong anggota kelompok untuk menyelesaikan sesuatu dan pada saat yang sama menjaga hubungan baik di dalam kelompok;</p>

	<p>mengorganisir kegiatan kelompok dan memastikan semua berjalan dengan baik.</p>
<p>Kontrol diri (<i>self control</i>)</p>	<p><i>Forgiveness and mercy</i>: memberikan maaf kepada mereka yang telah melakukan kesalahan, menerima kekurangan orang lain, memberikan orang kesempatan kedua, tidak menjadi pendendam.</p> <p><i>Humility/modesty</i>: membiarkan prestasi seseorang berbicara sendiri, tidak mencari perhatian, tidak menganggap diri sendiri lebih istimewa dari yang lain.</p> <p><i>Prudence</i>: berhati-hati tentang pilihan seseorang, tidak mengambil risiko yang tidak semestinya, tidak mengatakan atau melakukan hal-hal yang nantinya mungkin akan disesali.</p> <p><i>Self regulation (self control)</i>: dapat mengatur apa yang dirasakan dan dilakukannya agar sesuai dengan situasi dan pandangan masyarakat, menjadi disiplin, satu pengendali yang selera dan emosi.</p>
<p>Komunikasi (<i>communication</i>)</p>	<p><i>Appreciation of beauty and excellence (awe, wonder, elevation)</i>: mampu mengapresiasi keindahan dalam segala aspek kehidupan.</p> <p><i>Gratitude</i>: menyadari dan bersyukur untuk hal-hal baik yang terjadi, meluangkan waktu untuk mengungkapkan rasa terima kasih.</p> <p><i>Hope (optimism, future-mindedness, future orientation)</i>: mengharapkan yang terbaik di masa depan dan berusaha untuk mencapainya, percaya bahwa masa depan yang baik dapat diraih.</p>



	<p><i>Humor (playfulness):</i> senang tertawa dan menggoda, membuat orang lain tersenyum, melihat sisi terang, membuat (tidak harus menceritakan) lelucon.</p> <p><i>Spirituality (religiousness, faith, purpose):</i> memiliki keyakinan yang koheren tentang tujuan dan makna yang lebih tinggi dari alam semesta, mengetahui di mana satu cocok dalam skema yang lebih besar, memiliki keyakinan tentang arti hidup dan melakukan sesuatu yang memberikan kenyamanan</p>
--	---

Berikut ini Kisi-kisi Instrumen Karakter Kepemimpinan Sebelum Valid:

Tabel 3.32

**Kisi-kisi Instrumen Karakter Kepemimpinan  
Sebelum Valid**

DIMENSI KARAKTER	INDIKAT OR	DESKRIPTOR	NOMOR ITEM		JUMLAH
			POSITIF	NEGATIF	
1. Kearifan dan Pengetahuan ( <i>Wisdom and Knowledge</i> )	Siswa memiliki kreativitas (orisinal, banyak ide/gagasan)	1.1.1. Berpikir dengan cara-cara baru 1.1.2. Produktif dalam mengkonseptualisasi dan melakukan sesuatu.	1, 2	3,4	4
	Siswa memiliki rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )	1.2.1. Minat mencari kebaruan, 1.2.2. Terbuka terhadap pengalaman baru, 1.2.3. Menemukan subjek-subjek dan topik-topik yang	5, 6	7,8	4

		menarik, 1.2.4. Mengeksplorasi dan menemukan sesuatu.			
Siswa mampu berpikiran terbuka ( <i>open-mindedness</i> )	1.3.1. Berpikir kritis, 1.3.2. Mengkaji sesuatu dari berbagai sudut pandang, 1.3.3. Mempertimbangkan secara matang sebelum mengambil kesimpulan, 1.3.4. Bersedia mengubah pendapat sendiri atas dasar bukti-bukti nyata.	9, 10	11,12	4	
Siswa memiliki cinta (semangat) belajar ( <i>love of learning</i> )	1..1. Bersemangat untuk menguasai keterampilan, topik, dan pengetahuan baru.	13,14	15,16	4	
Siswa memiliki wawasan nilai-nilai kebaikan ( <i>perspective</i> )	1..2. Memiliki kemampuan untuk memberikan nasihat yang bijak kepada orang lain, 1..3. Mampu melihat suatu hal dengan cara yang masuk akal, baik bagi diri sendiri maupun orang lain.	17,18	19,20	4	

2. Keberanian ( <i>Courage</i> )	Siswa memiliki keberanian menghadapi dan membela kebenaran.	2.1.1. Tidak takut menghadapi ancaman, tantangan, kesulitan, atau kesakitan; berbicara secara terbuka untuk membela yang benar, walaupun akan ada yang menentangnya; berani bertindak untuk hal-hal yang diyakininya benar walaupun tidak populer; termasuk disini keberanian fisik.	21,22	23,24	4
	Siswa memiliki kegigihan dalam kegiatan.	2.1.2. Menyelesaikan hal-hal yang sudah dimulai; pantang menyerah dalam melakukan sesuatu walaupun banyak rintangan; bekerja sampai tuntas; bergembira karena sudah menyelesaikan tugas.	25,26	27,28	4
	Siswa mampu bertindak jujur dan bertanggungjawab (Integritas)	2.1.3. Berbicara dan bertindak jujur, tidak berpura-pura, dan tulus; bertanggung jawab atas perbuatan sendiri.	29,30	31,32	4
	Siswa memiliki semangat hidup (Vitalitas)	2.1.4. Menjalani kehidupan dengan bergembira dan penuh semangat; tidak bekerja dengan setengah hati; melihat	33,34	35,36	4

		kehidupan sebagai “petualangan”.			
3. Kepedulian ( <i>caring</i> ) berarti tulus dan jujur kepada orang lain;	Siswa mampu menyayangi orang lain ( <i>love</i> )	3.1.1. Menghargai hubungan yang akrab dengan orang lain, khususnya yang bercirikan saling peduli dan saling berbagi ; dekat dengan orang lain.	37,39	38,40	4
	Siswa memiliki kepedulian kepada orang lain.	3.1.2. Melakukan sesuatu yang baik untuk orang lain; menolong orang lain; memedulikan dan merawat orang lain.	41,42	43,44	4
	Siswa mampu memahami perasaan orang lain.	3.1.3. Sadar akan motif dan perasaan orang lain dan diri sendiri; tahu apa yang patut dilakukan di tengah-tengah situasi sosial yang berbeda; tahu apa yang membuat seseorang bertingkah laku tertentu.	45,46	47,48	4
4. Optimis ( <i>optimism</i> ), “ <i>leaders are dealers in hope</i> ”	Siswa memiliki tanggungjawab sosial di masyarakat.	4.1.1. Bekerja dengan baik sebagai anggota sebuah tim; setia pada suatu kelompok; berkontribusi dan melakukan kewajiban sebagai anggota masyarakat.	49,50	51,52	4
	Siswa mampu	4.1.2. Memperlakukan semua orang	53,54	55,56	4

	bertindak adil kepada orang lain. ( <i>fairness</i> )		secara wajar dan adil; tidak bisa atau dipengaruhi oleh emosi pribadi saat mengambil keputusan terhadap orang lain; memberi setiap orang peluang yang wajar ( <i>a fair chance</i> ).			
	Siswa memiliki jiwa kepemimpinan.	4.1.3.	Menggugah suatu kelompok untuk mencapai tujuan dan pada saat yang sama menjaga kualitas hubungan yang baik di antara sesama anggota kelompok; mengorganisasikan aktivitas kelompok.	57,58	59,60	4
5. Kontrol diri ( <i>self control</i> )	Siswa mampu memaafkan orang lain. ( <i>forgiveness and mercy</i> )	5.1.1.	Memaafkan mereka yang sudah berbuat salah; menerima kekurangan orang lain; memberi seseorang kesempatan kedua; tidak dendam.	61,62	63,64	4
	Siswa memiliki sifat rendah hati dan sederhana	5.1.2.	Tidak membicarakan keberhasilan diri sendiri; tidak menonjolkan atau berusaha menjadi pusat perhatian; tidak membesar-besarkan diri	65,66	67,68	4



	Siswa mampu berhati-hati dalam bertindak.	5.1.3. Berhati-hati dalam melakukan pilihan ; tidak mengambil resiko yang berlebihan; tidak mengatakan atau melakukan sesuatu yang kemungkinan akan menimbulkan penyesalan di kemudian hari.	69,70	71,72	4
	Siswa mampu mengendalikan perasaan dan perbuatannya.	5.1.4. Mengendalikan perasaan dan perbuatan; mendisiplinkan diri; mengendalikan selera atau keinginan.	73,74	75,76	4
6. Komunikasi ( <i>communication</i> )	Siswa mampu menghargai karya orang lain. ( <i>preciation of beauty and excellence</i> )	6.1.1. Melihat dan mengapresiasi an keindahan, keistimewaan, dan/atau kinerja yang sangat baik pada berbagai bidang kehidupan, dari keindahan alam, kesenian, matematika, pengetahuan sampai pengalaman pada kehidupans sehari-hari.	77,78	79,80	4
	Siswa mampu bersyukur terhadap kehidupannya.	6.1.2. Sadar dan berterima kasih atas hal-hal baik yang terjadi; menyediakan waktu untuk berterima kasih.	81,82	83,84	4

	Siswa memiliki harapan dan keyakinan akan masa depannya.	6.1.3. Mengharapkan yang terbaik di masa depan dan berusaha mencapainya; keyakinan bahwa masa depan yang baik bisa dicapai.	85,86	87,88	4
	Siswa memiliki rasa humor	6.1.4. Senang tertawa dan bersenda gurau; membuat orang lain tersenyum; melihat sesuatu dengan ringan hati; membuat lelucon.	89,90	91,92	4
	Siswa memiliki keyakinan akan makna hidupnya.	6.1.5. Memiliki keyakinan tentang tujuan yang lebih tinggi dan makna dari keberadaan alam semesta; memiliki keyakinan tentang makna hidup.	93,94	95,96	4
Jumlah					96

Item-item pernyataan Kuesioner Karakter Kepemimpinan dirumuskan berdasarkan kriteria pernyataan yang baik seperti yang diuraikan Azwar (2010:35-40), sebagai berikut.

- a. Item berupa rumusan pendek dan singkat;
- b. Item berisi satu gagasan saja (tidak menimbulkan penafsiran ganda);
- c. Mengacu pada topik atau aspek yang dituju;
- d. Jawaban yang disediakan selaras dengan pernyataan;

**Ahmad Rifqy Ash Shiddiqy, 2013**

Program Bimbingan Dan Konseling Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Karakter Kepemimpinan Siswa

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

- e. Item tidak mengandung *social desirability*, yaitu isi item sesuai dengan keinginan sosial umumnya atau dianggap baik oleh norma sosial.

### 3. Pedoman Skoring

Skala yang digunakan dalam kuesioner karakter kepemimpinan ini mengacu pada prinsip-prinsip skala likert yang disusun oleh peneliti. Kuesioner ini merupakan alat untuk mengukur karakter kepemimpinan. Stimulus dari item-item instrumen ini adalah perilaku yang menggambarkan karakter kepemimpinan responden. Respon dari stimulus ini adalah memilih jawaban yang telah disediakan. Jawaban-jawaban tersebut akan menggambarkan karakter kepemimpinan diri responden (Azwar, 2005:32).

Instrumen karakter kepemimpinan yang disusun peneliti memiliki empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS) dan Tidak Sesuai (TS) Alasan peneliti membuat empat alternatif jawaban adalah agar pilihan subjek menjadi lebih tegas dan pasti, dan jawaban tidak ada yang berada di wilayah abu-abu.

Menurut Hadi (1990:37) modifikasi alternatif jawaban seperti skala likert menjadi empat alternatif jawaban, dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang dikandung oleh skala lima tingkat. Dalam skala lima, kategori netral mempunyai arti ganda. Arti netral itu bisa berarti belum dapat memutuskan, juga netral atau ragu-ragu. Tersedianya jawaban di tengah juga menimbulkan kecenderungan jawaban netral (*central tendency effect*) terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas kecenderungan jawabannya.

**Ahmad Rifqy Ash Shiddiqy, 2013**

Program Bimbingan Dan Konseling Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Karakter Kepemimpinan Siswa

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

Item-item terbagi dua, yaitu item positif (*favorable*) dan item (*unfavorable*). Pernyataan positif artinya pernyataan yang memihak pada objek ukur atau yang mengindikasikan tingginya atribut yang diukur, sedangkan pernyataan negatif artinya pernyataan yang tidak memihak pada objek ukur atau yang mengindikasikan rendahnya atribut yang diukur (Azwar, 2005:47). Jumlah pernyataan positif dan jumlah pernyataan negatif dibuat seimbang. Dalam hal ini, peneliti mengacu pada skala likert yang mensyaratkan pernyataan positif dan pernyataan negatif harus seimbang. Adapun penentuan skor untuk jawaban terhadap pernyataan positif adalah *sangat sesuai* = 4, *sesuai* = 3, *kurang sesuai* = 2, *tidak sesuai* = 1. Sementara, untuk skor jawaban item pernyataan negatif adalah: *sangat sesuai* = 1, *sesuai* = 2, *kurang sesuai* = 3, *tidak sesuai* = 4.

#### **4. Uji Validitas Instrumen Karakter Kepemimpinan**

Untuk melihat validitas isi instrumen penelitian yang disusun, maka dilakukan *judgement* dengan meminta pendapat (1) Amin Budiamin; (2) Ipah Saripah; dan (3) Mubiar Agustin. Dosen Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Para ahli diminta untuk memvalidasi materi (*content*), konstruk (*constuct*), dan *redaksi* instrumen penelitian. Hasil penelitian dari uji validitas ini berupa penilaian pada setiap item instrumen yang dikelompokkan dalam kualifikasi memadai atau tidak memadai.

Setelah instrumen direvisi berdasarkan saran dari para ahli, maka instrumen diuji keterbacaan kepada lima orang siswa SMP dan kemudian direvisi kembali, baik dalam penggunaan kata-kata ataupun struktur kalimat sehingga seluruh pernyataan dalam instrumen tidak mengandung ambiguitas dan cukup dapat dimengerti oleh responden. Instrumen kemudian diujicobakan kepada sampel yang memiliki karakteristik yang sama dengan responden penelitian, yaitu siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2012-2013, yang berjumlah 62 siswa.

Setelah melakukan uji coba, peneliti melakukan pengolahan data uji validitas untuk mendapatkan daya beda secara empiris. Pengolahan data tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS versi 16.0 (*Statistical Programme For Social Windows*). Dalam penelitian, item berdaya beda tinggi adalah item yang mampu membedakan antara subjek yang memiliki karakter kepemimpinan yang tinggi dengan subjek yang memiliki karakter kepemimpinan yang rendah

Pengujian daya beda item dilakukan dengan komputasi koefisien korelasi antara distribusi skor item dengan distribusi skor skala itu sendiri. Komputasi ini akan menghasilkan koefisien korelasi item-total ( $r_{ix}$ ) yang dikenal dengan parameter daya beda item. Untuk komputasi koefisien korelasi item-total digunakan korelasi *Product Moment* dari Pearson (Azwar, 2005:59), dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{ix} = \frac{\Sigma iX - (\Sigma i)(\Sigma X)/n}{\sqrt{[\Sigma i^2 - (\Sigma i)^2/n] [\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2/n]}}$$



Keterangan:

$r_{ix}$  = Koefisien korelasi antara  $i$  dan  $Y$

$i$  = Skor item

$X$  = Skor total

$n$  = Banyaknya subjek

Penentuan kesahihan item didasarkan pada korelasi item-total dengan batasan  $r_{ix} \geq 0,30$ . Semua item yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya pembedanya dianggap memuaskan, sedangkan item yang koefisien korelasinya kurang dari 0,30 daya pembedanya rendah (Azwar 2005:65). Setelah menganalisis hasil uji coba alat, dari 96 item pernyataan yang diujicobakan, diperoleh 88 item yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 atau dianggap valid, dan 8 item memiliki koefisien korelasi kurang dari 0,30 atau dianggap tidak valid/gugur. Hasil uji coba instrumen ini menunjukkan struktur instrumen kurang seimbang. Artinya, aspek cinta lebih sedikit dari aspek kebaikan dan kecerdasan sosial. Untuk membangun keseimbangan struktur instrumen delapan buah item yang memiliki indeks daya beda antara 0,237-0,300.

**Tabel 3.3**  
**Hasil Uji Validitas Item Skala Karakter Kepemimpinan**

	No item pernyataan yang valid	No item pernyataan yang tidak valid
<b>Favorable (+)</b>	1,2,5,6,9,10,13,14,17,18,21,22,26,30,33,34, 38,40,41,42,45,46,49,50,53,57,58,61,62,65,66, 69,70,73,74,77,78,81,82,85,86,89,90,93,94	25,29,68
<b>Unfavorable (-)</b>	3,4,7,8,11,12,15,16,19,20,23,27,28,31,32,35,36,37, 39, 43,44,47,48,51,52,54,55,59,60,63,64,67,71,75,76,7 9,80 84,87,88,91,92,95,96	24,56,69 ,72, ,89

### 5. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas skala karakter kepemimpinan menggunakan teknik analisis *Alpha Chornbach*. Penggunaan teknik analisis *Alpha Conbach* ini didasarkan atas pertimbangan penghitungan reliabilitas kuesioner karakter kepemimpinan yang diperoleh lewat penyajian satu bentuk kuesioner yang dikenakan hanya sekali saja pada sekelompok responden (*single trial administration*) (Azwar, 2005:63).

Proses penghitungan tingkat reliabilitas skala karakter kepemimpinan dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS (*Statistical Programme For Social*

Windows). Dari perhitungan reabilitas dengan menggunakan teknik analisis *Alpha Cronbach* diperoleh reabilitas instrumen karakter kepemimpinan sebesar 0,975. Taraf reliabilitas dinyatakan dalam suatu koefisien yaitu koefisien reliabilitas. Gulford dalam Furqon (2002:75) menjelaskan bahwa kualifikasi normatif nilai koefisien reliabilitas ditunjukkan pada Tabel 3.6 berikut ini:

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Nilai Koefisien Reliabilitas**

Koefisien Korelasi	Kualifikasi
0,00-0,19	sangat rendah
0,20-0,39	rendah
0,40-0,59	cukup
0,60-0,79	tinggi
0,80-1,00	sangat tinggi

Dengan demikian, alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kualifikasi reabilitas sangat tinggi. Artinya, kuesioner karakter kepemimpinan yang digunakan dalam penelitian dinyatakan reliabel (handal).

#### **D. Prosedur Penelitian**

Secara konseptual Borg & Gall (2003) menyusun langkah-langkah pendekatan penelitian dan pengembangan yaitu : (1) studi pendahuluan (*research and information collecting*); (2) perencanaan (*planning*); (3) pengembangan

produk awal (*develop preliminary form of product*); (4) revisi produk awal (*main product revision*); (5) uji coba terbatas (*main field testing*); (6) revisi produk ujicoba (*operational product process*); (7) ujicoba lebih luas (*operasional field testing*); (8) finalisasi produk (*final product revision*); (9) diseminasi dan implementasi produk (*dissemination and implementation*).

Secara lebih rinci tahapan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Tahap I Studi Pendahuluan.

Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal untuk merancang program hipotetik dan pengembangan program. Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh data tentang : (1) pelayanan bimbingan dan konseling yang sudah diberikan di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung; (2) permasalahan yang dialami siswa; dan (3) gambaran karakter kepemimpinan siswa. Studi pendahuluan terdiri dari dua kegiatan, yaitu (1) studi pustaka; dan (2) kajian empiris karakter kepemimpinan siswa. Studi pustaka dilakukan untuk menelaah konsep karakter kepemimpinan siswa, konsep bimbingan dan konseling, konsep teknik *role playing*, hasil penelitian terdahulu tentang karakter kepemimpinan siswa dan keefektifan program bimbingan dan konseling dengan menggunakan teknik *role playing*. Sumber-sumber yang digunakan untuk mendapatkan data dan fakta tentang karakter kepemimpinan siswa, konsep bimbingan belajar, dan konsep teknik *role playing* adalah buku teks, jurnal, artikel, dan laporan penelitian yang relevan.

Ahmad Rifqy Ash Shiddiqy, 2013

Program Bimbingan Dan Konseling Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Karakter Kepemimpinan Siswa

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

Telaah empiris dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang program bimbingan dan konseling yang telah diberikan di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung, permasalahan siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung dan gambaran gambaran karakter kepemimpinan siswa yang diungkap melalui inventori gambaran karakter kepemimpinan yang disebar kepada siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung yang menjadi sampel penelitian. Semua data digunakan untuk menyusun program hipotetik bimbingan dan konseling. Melalui studi pendahuluan ini dihasilkan potret awal kebutuhan pelaksanaan bimbingan dan konseling dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan karakter kepemimpinan siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung.

## **2. Tahap II Penyusunan Program Hipotetik**

Penyusunan program hipotetik bimbingan konseling dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan karakter kepemimpinan siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung dilakukan berdasarkan kajian teoritik dan temuan studi pendahuluan. Penyusunan program dilakukan dengan merumuskan komponen-komponen program dan isi masing-masing program. Penyusunan program hipotetik diikuti dengan mempersiapkan materi-materi program bimbingan dan konseling dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan karakter kepemimpinan siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Pada tahap ini juga dirumuskan prosedur dan instrumen untuk mengevaluasi program.

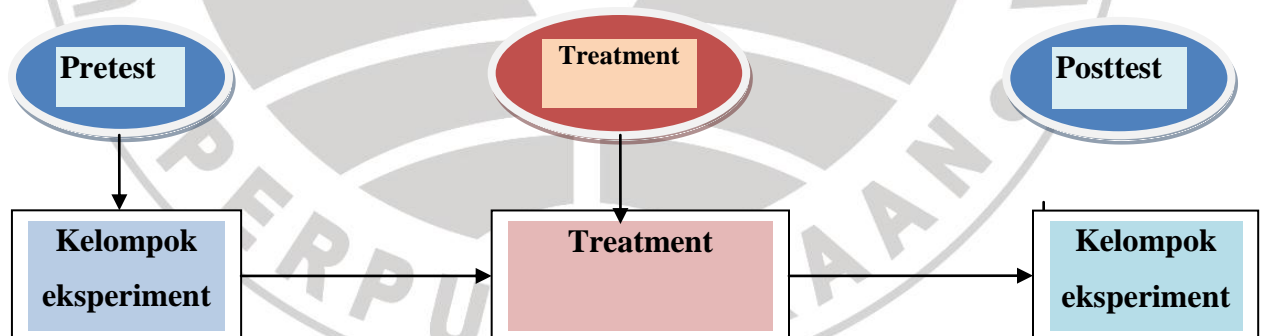


### 3. Tahap III Uji Rasional

Uji rasional merupakan uji kelayakan program untuk mengetahui ketepatan program bimbingan dan konseling dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan karakter kepemimpinan siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Kegiatan yang dilakukan pada uji rasional adalah : a) Uji validasi isi program sehingga kelayakan dapat dipertanggungjawabkan. Validasi isi program dilakukan melalui teknik Delphi, yang dilakukan oleh pakar/ahli bimbingan dan konseling yang mengkaji kelayakan sebuah program dengan melakukan validasi teori, menilai kelaikan program, isi program dan keterkaitan antar komponen program. Dengan demikian diperoleh masukan-masukan yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan program. Dalam hal ini, dilakukan *judgement* kepada para ahli, yaitu: (1) Amin Budiamin; (2) Ipah Saripah; dan (3) Mubiar Agustin. Dosen Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Universitas Pendidikan Indonesia Bandung; dan b) Uji validasi empiris, yang merupakan uji keterbacaan dan uji kepraktisan yang dilakukan oleh praktisi bimbingan dan konseling di sekolah. Dalam hal ini, dilakukan kepada: (1) M. Agus K; (2) Desy; (3) Ria Lestari dan oleh subjek sasaran program sepanjang implementasi program berlangsung.

#### 4. Tahap IV Uji Efektivitas Program

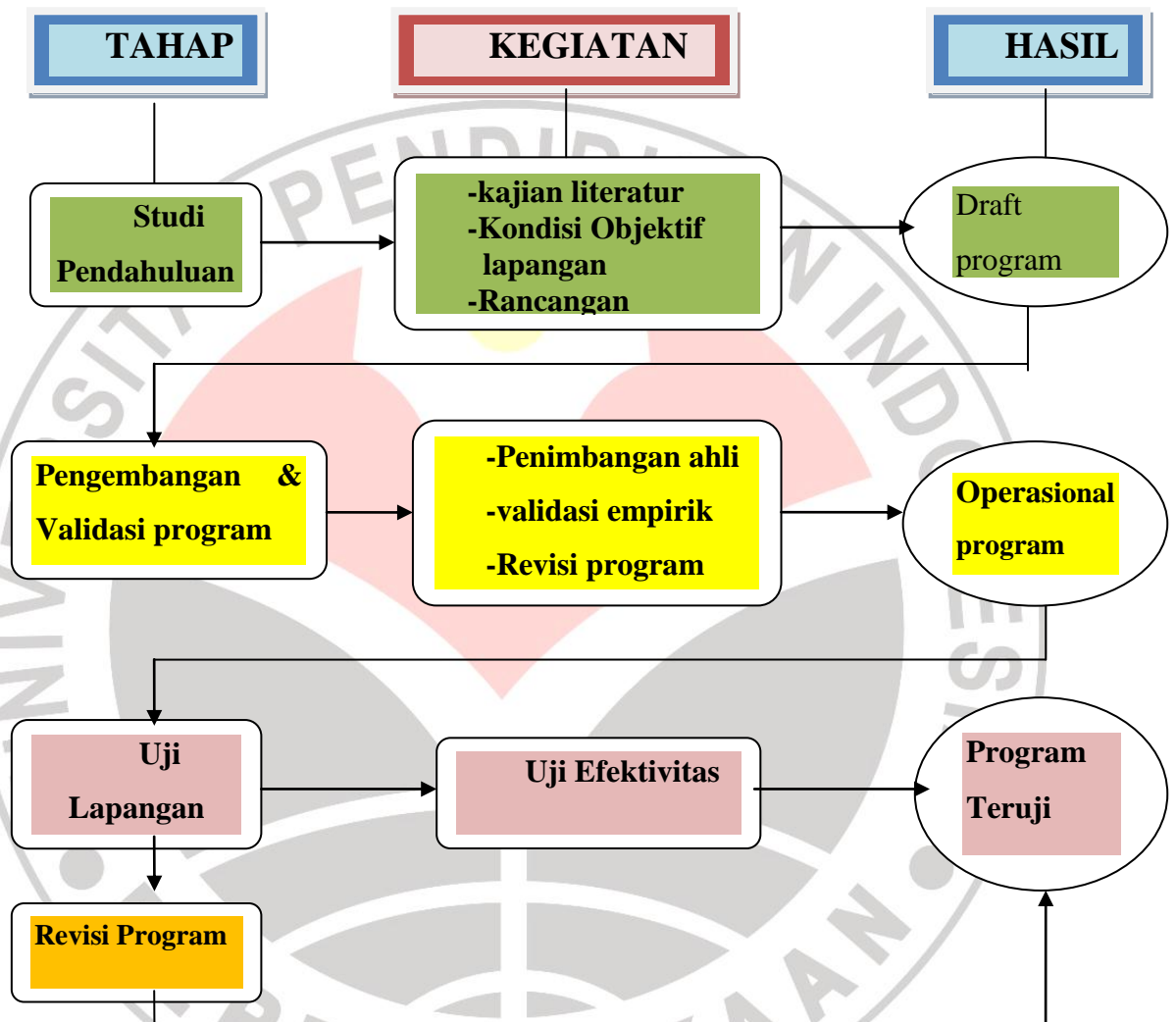
Pada tahap ini dilakukan pengujian efektivitas program bimbingan dan konseling dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan karakter kepemimpinan siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung dengan metode quasi eksperimental desain *pretest-posttest* satu-kelompok. Metode quasi eksperimen desain *pretest-posttest* satu-kelompok melibatkan tiga langkah: (1) pemberian *pretest* yang mengukur variabel terikat; (2) implementasi perlakuan eksperimen (variabel bebas) untuk para partisipan; dan (3) pemberian *posttest* yang mengukur kembali variabel terikat. Efek-efek perlakuan eksperimen ditentukan dengan membandingkan skor-skor *pretest* dan *posttest*. Metode quasi eksperimen desain *pretest-posttest* satu-kelompok yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



Gambar.3.1.

#### Rancangan Pre-Eksperimental Uji Keefektifan Program

Keseluruhan rancangan penelitian dapat digambarkan dalam skema berikut :



Gambar 3.2. Alur Riset Pengembangan Program

### **E. Populasi dan Sampel**

Menurut Hadjar (1996:27), subjek penelitian adalah individu yang ikut serta dalam penelitian sebagai sumber data. Suatu penelitian bertujuan untuk mempelajari sesuatu berkenaan dengan sekelompok individu yang memiliki karakteristik umum yang sama. Kelompok individu tersebut dinamakan populasi penelitian. Gall (2003:129) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan jumlah pada kelompok yang dikaji. Menurut Nazir (2005:89), populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung Angkatan 2011.

Sementara itu, Sugiono (2010:118) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah semua populasi penelitian yaitu siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Subjek penelitian dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel karena populasinya kecil dan bisa dijangkau.

Adapun populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung, Tahun Ajaran 2012-2013 yang berjumlah 62 siswa. Sampel penelitian adalah semua populasi penelitian yaitu siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung, Tahun Ajaran 2012-2013. Adapun data populasi penelitian tampak pada Tabel 3.5 di bawah ini:

**Tabel 3.5**  
**Data Sampel Penelitian**

Kelas	Jumlah		Sub Total
	Wanita	Laki-laki	
Kelas VIII A	11	10	21
Kelas VIII B	10	10	20
Kelas VIII C	10	11	21
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>62</b>

#### **F. Analisis Data**

Data penelitian ini menggunakan analisis statistik. Pertanyaan penelitian pertama tentang tingkat karakter kepemimpinan siswa dijawab melalui konversi skor responden dengan skor ideal yang berpedoman pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) untuk mendapatkan gambaran karakter kepemimpinan siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung, Tahun Ajaran 2012-2013.

Kategorisasi ditentukan berdasarkan formula seperti pada Tabel 3.7 berikut ini:

**Tabel 3.6**  
**Penyusunan Skala Konversi Skala Lima**

Skala Sigma	Skala Angka	Keterangan
+1,5	$\mu + 1,5\sigma < X$	Kategori sangat tinggi
+0,5	$\mu + 0,5\sigma < X \leq \mu + 1,5\sigma$	Kategori tinggi
-0,5	$\mu - 0,5\sigma < X \leq \mu + 1,5\sigma$	Kategori Sedang

Ahmad Rifqy Ash Shiddiqy, 2013

Program Bimbingan Dan Konseling Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Karakter Kepemimpinan Siswa

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



-1,5	$\mu - 0,5\sigma < X \leq \mu - 1,5\sigma$	Kategori rendah
	$X \leq \mu - 1,5\sigma$	Kategori sangat rendah

**Keterangan:**

X maksimum teoritik : skor tertinggi yang mungkin diperoleh dalam skala

X minimum teoritik : skor terendah yang mungkin diperoleh dalam skala

$\sigma$  : standar deviasi, yaitu luas jarak rentang yang dibagi dalam 6 satuan deviasi sebaran

$\mu$  : Mean teoritik, yaitu rata-rata teoritis dari skor maksimum dan minimum

Adapun *deskripsi* masing-masing kategori adalah sebagai berikut:

**1. Sangat Tinggi**

Kategori ini menggambarkan seseorang memiliki seperangkat nilai dasar yang membangun pribadinya, yaitu kekuatan interpersonal yang memberikan wawasan sosial, kepedulian kepada orang lain, dan kekuatan untuk memimpin atau menjalin hubungan baik dengan orang lain yang terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun lingkungan yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkannya

dalam sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari dengan sangat baik. Pada kategori ini, seseorang dengan sangat baik memahami, merasakan, dan meyakini serta menginternalisasi dalam dirinya nilai karakter kepemimpinan, serta mewujudkan dalam bentuk perilaku nyata.

## **2. Tinggi**

Kategori tinggi menggambarkan seseorang memiliki seperangkat nilai dasar yang membangun pribadinya yaitu kekuatan interpersonal yang memberikan wawasan sosial, kepedulian kepada orang lain, dan kekuatan untuk memimpin atau menjalin hubungan baik dengan orang lain yang terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun lingkungan yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Pada kategori ini, seseorang dengan baik memahami, merasakan, dan meyakini serta menginternalisasi dalam dirinya nilai karakter kepemimpinan, serta mewujudkan dalam perilaku sehari-hari.

## **3. Sedang**

Kategori sedang menggambarkan seseorang memiliki seperangkat nilai dasar yang membangun pribadinya yaitu kekuatan interpersonal yang memberikan wawasan sosial, kepedulian kepada orang lain, dan kekuatan untuk memimpin atau menjalin hubungan baik dengan orang lain yang terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun lingkungan yang membedakannya dengan orang lain, serta

**Ahmad Rifqy Ash Shiddiqy, 2013**

Program Bimbingan Dan Konseling Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Karakter Kepemimpinan Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

diwujudkan dalam sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pada kategori ini seseorang dengan baik memahami, merasakan, dan meyakini serta menginternalisasi dalam dirinya nilai karakter kepemimpinan, serta mewujudkan dalam perilaku sehari-hari tetapi belum baik, dan jarang dipraktikkan.

#### **4. Rendah**

Kategori ini menggambarkan seseorang memiliki seperangkat nilai dasar yang membangun pribadinya, yaitu kekuatan interpersonal yang memberikan wawasan sosial, kepedulian kepada orang lain, dan kekuatan untuk memimpin atau menjalin hubungan baik dengan orang lain yang terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun lingkungan yang membedakannya dengan orang lain. Namun, belum diwujudkan secara baik dalam sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pada kategori ini, pemahaman, perasaan, dan penginternalisasian akan nilai-nilai karakter kepemimpinan kurang. Nilai-nilai karakter kepemimpinan tersebut juga belum diwujudkan dalam perilaku sehari-hari secara baik.

#### **5. Sangat Rendah**

Kategori ini menggambarkan seseorang memiliki seperangkat nilai dasar yang membangun pribadinya, yaitu kekuatan interpersonal yang memberikan wawasan sosial, kepedulian kepada orang lain, dan kekuatan untuk memimpin atau menjalin hubungan baik dengan orang lain yang terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun lingkungan yang membedakannya dengan orang lain. Namun, tidak

**Ahmad Rifqy Ash Shiddiqy, 2013**

Program Bimbingan Dan Konseling Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Karakter Kepemimpinan Siswa

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

diwujudkan secara baik dalam sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pada kategori ini, pemahaman, perasaan, dan penginternalisasian akan nilai-nilai karakter kepemimpinan sangat kurang. Nilai-nilai karakter kepemimpinan tersebut juga tidak diwujudkan dalam perilaku sehari-hari.

Pertanyaan kedua pada penelitian ini tentang keefektifan program bimbingan dan konseling untuk meningkatkan karakter kepemimpinan siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2012-2013 dilakukan dengan teknik statistik uji dua data sampel berpasangan. Uji t berpasangan digunakan untuk menganalisis perbedaan keefektifan program bimbingan dan konseling untuk meningkatkan karakter kepemimpinan siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2012-2013 antara *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2012-2013 yang mengikuti program bimbingan dan konseling. Uji t berpasangan menggunakan SPSS versi 16.0.