

BAB III

METODE PENELITIAN



A. Pendekatan dan Prosedur Penelitian

Berdasarkan tujuan utama penelitian ini, yaitu menghasilkan model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, maka pendekatan atau strategi penelitian yang tepat diterapkan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*, disingkat *R & D*). Penelitian dan pengembangan adalah proses penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg & Gall, 1989). Istilah 'produk' tidak hanya berupa tujuan-tujuan yang berwujud material, seperti buku teks, film pembelajaran, dan sebagainya; tetapi juga menyangkut hal-hal yang bertujuan untuk menetapkan proses dan prosedur, seperti: metode pembelajaran, metode mengorganisasikan pembelajaran, atau model pembelajaran/konseling. Tujuan penelitian pengembangan tidak hanya untuk mengembangkan produk, tetapi lebih kepada menemukan pengetahuan baru (melalui penelitian dasar) atau menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah praksis (melalui penelitian terapan).

Borg & Gall (1989) mengemukakan prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan model yang mengikuti siklus penelitian pengembangan (*R & D cycle*), yaitu: (a) riset awal dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), (b) perencanaan (*planning*), (c) penyusunan format model awal (*develop preliminary form of product*), (d) uji lapang model awal (*preliminary field testing*), (e) revisi model utama (*main product revision*), (f) uji lapang model

utama (*main field testing*), (g) revisi model operasional (*operational product revision*), (h) uji model operasional (*operational field testing*), (i) revisi model akhir (*final product revision*), dan (j) penyebaran dan distribusi model akhir (*dissemination and distribution*). Kesepuluh langkah tersebut, dirangkum dalam empat tahap utama, yaitu: studi pendahuluan; pengembangan dan validasi model; uji lapang model; dan diseminasi/distribusi model.

Tahap 1: Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal dalam proses pengembangan model. Informasi yang diperoleh digunakan untuk merencanakan dan merancang model yang bersifat teoritis-hipotetik. Studi pendahuluan ini berisi dua kegiatan utama yaitu kajian literatur dan asesmen kebutuhan. Hasil studi pendahuluan dijadikan dasar dalam rancangan model awal atau model hipotetik.

Kajian literatur dilakukan untuk menelaah konsep-konsep konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka dan konsep-konsep keterampilan sosial. Melalui kajian literatur, juga menelaah hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan penerapan konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka dan keterampilan sosial. Hasil kajian literatur ini digunakan untuk menentukan posisi pengetahuan tentang konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka dalam mengaplikasikan model yang dikembangkan. Hasil-hasil kajian literatur dalam penelitian ini banyak dituangkan dalam bab landasan teoritis.

Asesmen kebutuhan dilakukan untuk memperoleh gambaran tingkat kebutuhan akan pelaksanaan konseling di sekolah, utamanya yang berkaitan dengan konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka dan keterampilan sosial. Melalui asesmen kebutuhan ini diperoleh

potret awal pelaksanaan konseling di sekolah, tingkat kebutuhan akan pelaksanaan konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka, dan kebutuhan akan pengembangan keterampilan sosial siswa. Teknik utama yang digunakan dalam asesmen kebutuhan adalah kuesioner, dan jika dipandang perlu ditunjang dengan teknik observasi, dokumentasi, dan interviu.

Asesmen kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan pada beberapa SMA Negeri di Kota Makassar pada bulan Agustus dan September 2006. Sekolah yang menjadi sasaran asesmen diambil dengan mempertimbangkan letak sekolah (kota dan pinggiran kota). Asesmen kebutuhan melibatkan konselor/guru pembimbing (30 orang), guru bidang studi (30 orang), siswa (150 orang), dan orangtua (50 orang) sebagai sumber data atau responden.

Merencanakan dan merancang model awal (hipotetik) konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka dilakukan berdasarkan hasil analisis kajian literatur, hasil-hasil penelitian yang relevan, dan asesmen kebutuhan. Pada kegiatan ini dilakukan pemerian konsepsi dan operasionalisasi mengenai konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka dalam rangka merumuskan model hipotetik. Pemerian konsepsi dan operasionalisasi menyangkut isi, format, filosofi, dan keberterimaan model. Dengan demikian, model hipotetik dirancang dengan berisi rumusan tentang rasional, tujuan, ruang lingkup, populasi sasaran, asumsi dasar dan prinsip pelaksanaan, pendukung sistem layanan, peranan konselor, prosedur pelaksanaan, dan evaluasi program.

Tahap 2: Pengembangan dan Validasi Model

Setelah model hipotetik terumuskan, maka tahap berikutnya adalah tahap pengembangan dan validasi model. Tahap ini berisi tiga kegiatan

pokok, yaitu melakukan validasi isi (ahli), validasi empirik (praktisi), dan revisi model hipotetik menjadi rumusan model operasional. Tujuan yang ingin dicapai dalam tahap ini adalah terumuskannya model operasional konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka. Melalui tahap ini diketahui tingkat kelayakan isi atau konsepsi dan kelayakan operasionan atau keberterimaan model bagi pelaksana dan sasaran.

Validasi isi oleh ahli dilakukan untuk mendapatkan rumusan isi, teoritis, efisiensi, kemungkinan implementasi, dan kemenarikan model yang memiliki aras kelayakan yang memadai. Validasi isi dilakukan pada sejumlah ahli konseling, berpendidikan doktor konseling, dan mengabdikan diri dalam bidang konseling di lembaga pendidikan tinggi. Validasi isi model ini dilaksanakan pada empat ahli konseling yang bertugas pada perguruan tinggi yang berbeda. Keempat ahli konseling tersebut adalah:

1. **Moh. Thayeb Manrihu**; guru besar dan psikolog, yang meraih doktor bimbingan dan penyuluhan pada Fakultas Pascasarjana IKIP Bandung (sekarang UPI) dan bekerja sebagai dosen di Universitas Negeri Makassar.
2. **Uman Suherman AS**; doktor bimbingan dan konseling dari Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dan bekerja sebagai dosen di almamaternya.
3. **Daharmis**; doktor bimbingan dan konseling sekolah dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang dan bertugas sebagai dosen di Universitas Negeri Padang.
4. **Geradus Uda**; doktor jurusan bimbingan dan konseling sekolah Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang bertugas sebagai dosen di Universitas Nusa Cendana, Kupang Nusa Tenggara Timur.

Validasi isi oleh ahli ini dilakukan melalui “teknik Delphi”, yaitu suatu teknik penilaian untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan naskah

model dan panduannya disertai lembar validasinya kepada para validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pertanyaan tentang isi, struktur, dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan model. Khusus validator Bapak Uman Suherman AS, dilakukan diskusi langsung untuk memperoleh masukan kelayakan isi.

Sedangkan validasi empirik dari praktisi dilakukan untuk memperoleh masukan dari pihak yang menjadi pelaksana dalam implementasi model. Validasi praktisi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang kemungkinan kelayakan pemberlakuan model di sekolah. Informasi yang diperoleh dijadikan masukan untuk mengembangkan dan merevisi model hipotetik menjadi model operasional. Metode dan bentuk kegiatan validasi praktisi dalam bentuk seminar dan lokakarya (Semiloka), yang diikuti oleh konselor/guru pembimbing.

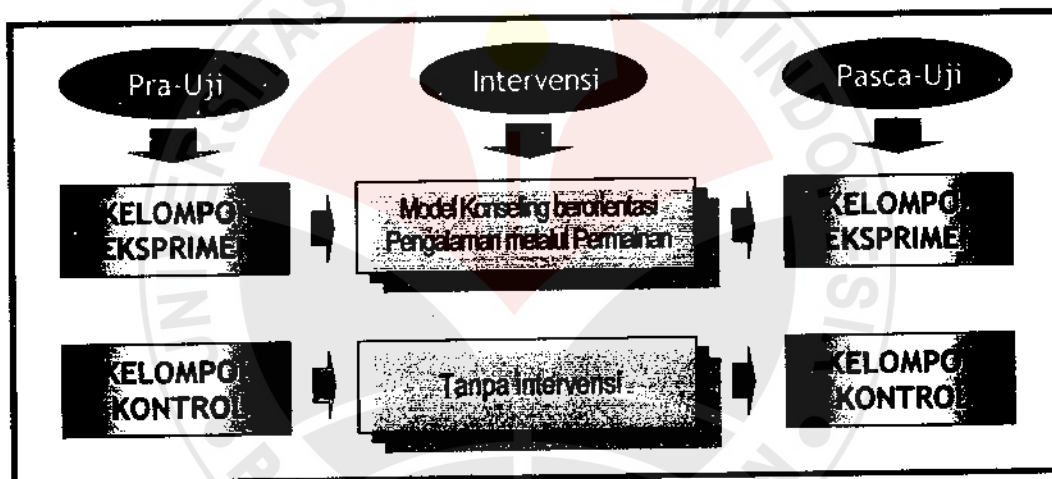
Pelaksanaan Semiloka untuk melakukan validasi model oleh praktisi diikuti oleh 18 konselor dari SMA Negeri di kota Makassar. Semiloka ini diawali dengan penjelasan rinci tentang model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi kelas. Setelah itu, peserta melakukan analisis terhadap isi model, khususnya mengenai kemungkinan penerapan dan pelaksanaannya di sekolah. Di akhir semiloka, semua peserta mengisi kuesioner tentang kelayakan implementatif atau tingkat keberterimaan model.

Pada validasi praktisi yang dilakukan dalam bentuk semiloka itu, juga dibahas dan didiskusikan secara mendalam tentang pembuatan "Skenario Layanan". Skenario layanan merupakan satuan kegiatan operasional yang dibuat dan dilaksanakan oleh guru pembimbing/konselor dalam implementasi model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka. Untuk kepentingan penelitian ini, skenario layanan yang disusun khusus berisi kegiatan atau aktivitas yang menyangkut keterampilan sosial remaja/siswa.

Revisi model hipotetik dilakukan berdasarkan informasi atau keterangan yang diperoleh melalui ahli dan praktisi dalam validasi. Revisi model hipotetik ini dilakukan untuk mengembangkan model hipotetik menjadi model operasional. Model operasional yang diperoleh menjadi rujukan dalam uji efektivitas model.

Tahap 3: Uji Keefektifan Model

Model operasional yang tersusun dari tahap validasi dan pengembangan, selanjutnya dilakukan uji operasional atau uji empirik untuk mengetahui efektivitas model. Uji efektivitas ini dilakukan melalui teknik eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan rancangan *Nonequivalent Control Group*. Rancangan penelitian tersebut secara skematik digambarkan berikut.



Gambar 3.1

Skema Rancangan Eksprimen Semu dalam Uji Efektivitas Model

Subjek sasaran uji coba keefektifan model adalah siswa SMA Negeri di Kota Makassar. Materi intervensi uji efektivitas model adalah “skenario layanan’ keterampilan sosial yang disusun berdasarkan model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka.

Sebelum dilakukan uji efektivitas model, terlebih dahulu dilakukan pelatihan konselor yang menjadi pelaksana model. Konselor yang dilatih adalah mereka yang bertugas di SMA Negeri di kota Makassar yang telah mengikuti Semiloka model. Materi pelatihan menyangkut bagaimana mempersiapkan, melaksanakan, dan menilai model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan. Inti materi pelatihan adalah melatih konselor dalam penyusunan dan pelaksanaan skenario layanan konseling berdasarkan model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka.

Hasil uji keefektifan model ini menjadi bahan atau informasi dalam merevisi dan menyempurnakan model operasional menjadi model teruji atau model akhir. Model teruji inilah yang direkomendasikan untuk dilaksanakan sebagai salah satu model yang dapat diimplementasikan di sekolah.

Tahap 4: Desiminasi dan Distribusi Model

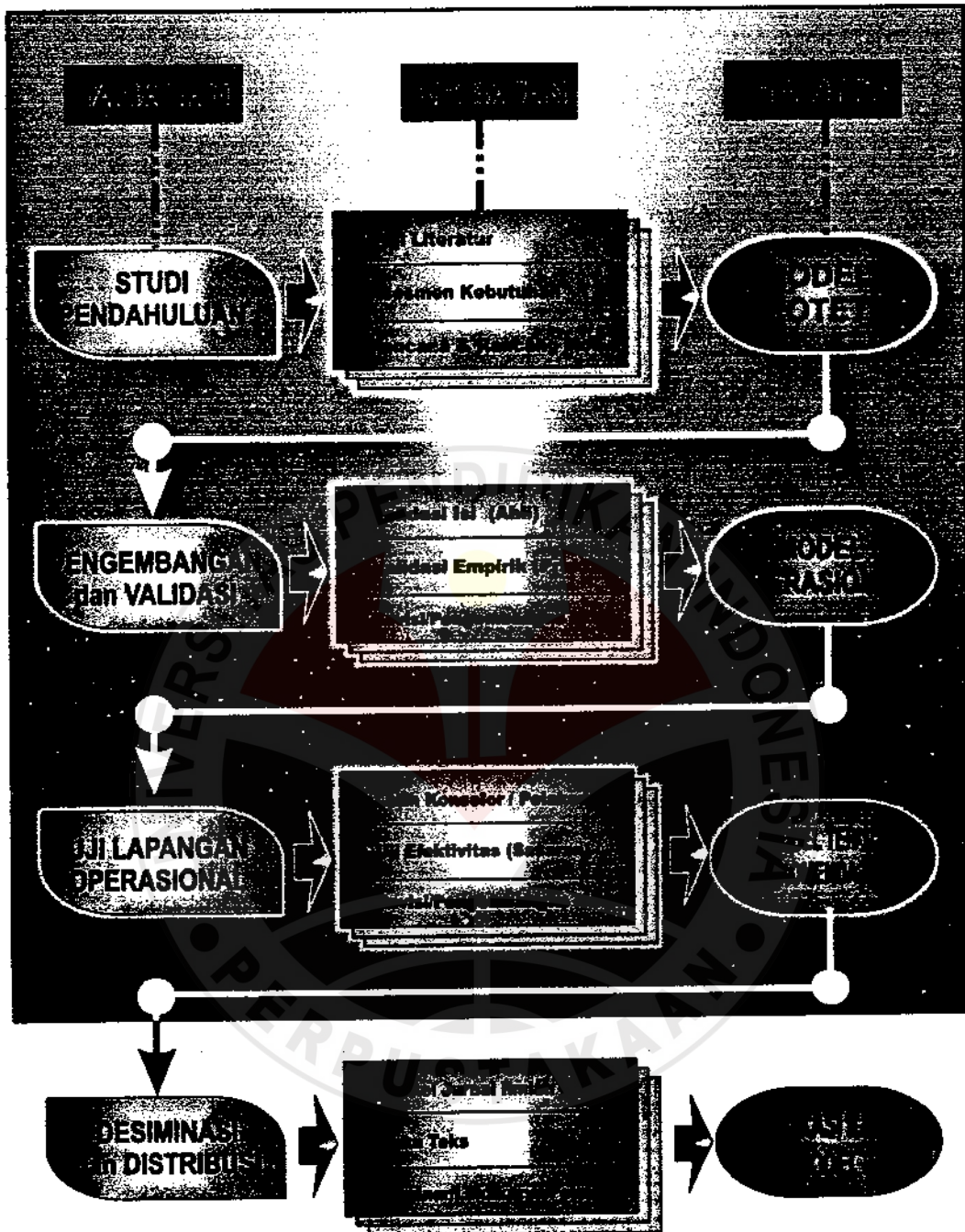
Tahap desiminasi dan distribusi tidak termasuk kegiatan yang harus dilaksanakan peneliti dalam rangkaian penelitian ini. Tahap ini merupakan tahap penyebarluasan atau sosialisasi model teruji yang telah ditetapkan. Untuk keperluan sosialisasi dan distribusi dilakukan dengan penerbitan buku teks dan/atau penulisan artikel pada jurnal ilmiah. Kegiatan ini dapat dilakukan setelah seluruh rangkaian penelitian rampung dan proses presentasi dalam ujian hasil penelitian telah selesai.

Seluruh rangkaian prosedur, tahap, dan kegiatan penelitian, secara rinci dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut.

B. Subjek Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka. Dalam proses pengembangan model tersebut, melalui beberapa tahap dan kegiatan

dengan subjek yang beragam. Untuk itu, penelitian ini melibatkan berbagai subjek sesuai dengan tahap dan jenis kegiatan penelitian.



GAMBAR 3. 2

Bagan Alir Riset Model Konseling Berorientasi Pengalaman melalui Permainan Di Alam Terbuka

Pada studi pendahuluan, utamanya dalam asesmen kebutuhan konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka melibatkan berbagai personil sekolah dan pihak yang terkait dengan pelaksanaan konseling di sekolah. Mereka yang menjadi subjek penelitian ini adalah guru konselor/ guru pembimbing, guru bidang studi, siswa, dan orangtua siswa.

Pada tahap validasi dan pengembangan model, kegiatan penelitian berkaitan dengan kelayakan isi/konstruk dan kelayakan operasional model. Subjek penelitian pada tahap ini adalah ahli konseling dan konselor.

Tahap uji keefektifan model adalah uji empirik operasional kepada sejumlah siswa sebagai sasaran utama implementasi model. Untuk itu, subjek utama penelitian pada tahap ini adalah siswa untuk mengetahui efektivitas model dalam meningkatkan keterampilan sosial. Gambaran rinci subjek penelitian, terlihat pada tabel 3.1 berikut:

TABEL 3.1
Keadaan Subjek Penelitian Pengembangan Model

TAHAP/KEGIATAN RISET	JENIS SUBYEK	JUMLAH
1. Asesmen Kebutuhan	a. Konselor	30 orang
	b. Guru Bidang Studi	30 orang
	c. Siswa	150 orang
	d. Orangtua Siswa	50 orang
2. Validasi Isi Model	Pakar konseling	4 orang
3. Validasi Empirik Model	Konselor/Guru Pembimbing	18 orang
4. Uji Keefektifan Model	Siswa	@ 24 orang

C. Pengembangan Instrumen

Berdasarkan subjek penelitian dan jenis data primer yang akan dikumpulkan, maka beberapa jenis kuesioner yang dikonstruksi, yaitu:

1. Kuesioner Asesmen Kebutuhan Konseling

Kuesioner ini dikonstruksi untuk memperoleh data tentang kebutuhan akan layanan konseling di sekolah, termasuk kebutuhan konseling yang berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka dan kebutuhan tentang keterampilan sosial siswa. Data yang diperoleh dijadikan masukan dalam perumusan model hipotetik.

Konstruksi kuesioner ini didasarkan pada jenis-jenis kegiatan layanan bimbingan-konseling di sekolah pada umumnya. Secara khusus, kuesioner ini dimaksudkan untuk memperoleh data tentang tingkat pelaksanaan, pengetahuan, kebutuhan/harapan, dan partisipasi konselor, guru, siswa, dan orangtua dalam konseling berorientasi pengalaman melalui permainan dan keterampilan sosial siswa.

Kuesioner asesmen kebutuhan ini dirancang dalam bentuk skala bertingkat dengan empat alternatif jawaban. Keempat alternatif jawaban tersebut adalah: (a) pilihan A, jika tidak pernah melaksanakan, tidak mengetahui, tidak mengharapkan, dan tidak berpartisipasi; (b) pilihan B, jika jarang melakukan, kurang mengetahui, kurang mengharapkan, dan kurang berpartisipasi; (c) pilihan C, jika sering melakukan, cukup mengetahui, cukup mengharapkan, dan cukup berpartisipasi; dan (d) pilihan D, jika selalu melaksanakan, sangat mengetahui, sangat mengharapkan, dan sangat berpartisipasi. Gambaran lengkap kuesioner asesmen kebutuhan konseling dapat dilihat pada lampiran 1.

2. Kuesioner Kelayakan Model

Kuesioner kelayakan model disusun dalam rangka memperoleh data dari para pakar konseling untuk kelayakan isi/akademik model dan dari para konselor sekolah untuk kelayakan praksis model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka. Kuesioner ini juga dimaksudkan untuk memperoleh data tentang daya tarik model. Data ini diperlukan dalam rangka pengembangan model hipotetik menjadi model operasional.

Kuesioner ini dikonstruksi berdasarkan komponen-komponen isi, praksis, dan kemenarikan model. Komponen-komponen itu adalah: kerangka acuan, landasan pengembangan, tampilan/daya tarik, rasional, tujuan, ruang lingkup, populasi sasaran, asumsi dasar, prinsip kerja, pendukung sistem layanan, peranan konselor, prosedur pelaksanaan, evaluasi model, dan panduan model. Kuesioner ini dirancang dalam bentuk skala bertingkat menurut aras kelayakannya, yaitu: Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak. Gambaran rinci "Kuesioner Kelayakan Model" dapat dilihat pada lampiran 4.a dan 4.b.

3. Kuesioner Keterampilan Sosial

Kuesioner Keterampilan Sosial siswa dikonstruksi dari dimensi-dimensi atau kisi-kisi keterampilan sosial untuk memperoleh data tentang keterampilan sosial siswa. Data ini diperoleh dalam pelaksanaan intervensi model, baik sebagai pretes maupun sebagai pascates pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang diperoleh dari kuesioner ini dijadikan dasar untuk mengetahui efektivitas model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Kuesioner keterampilan sosial ini dibuat dalam bentuk skala bertingkat dengan lima alternatif jawaban, yaitu: Selalu, Sering, Kadang-kadang, Jarang, dan Tidak Pernah. Proses skoringnya juga dilakukan secara bertingkat dengan rentang skor 1 — 5. Kuesioner ini dikembangkan dengan mengikuti prosedur dan proses kebakuan alat ukur, yaitu: (a) perumusan dimensi, indikator, dan deskriptor; penyusunan butir atau item berdasarkan dimensi, indikator, dan deskriptor; (b) validitas isi atau konstruk melalui ahli konseling dan ahli evaluasi; (c) validasi empirik dengan uji keterbacaan dan uji coba sasaran melalui siswa; (d) analisis atau uji validasi dan reliabilitas; dan (e) revisi atau perumusan akhir kuesioner.

Pelaksanaan validasi isi atau konstruk kuesioner dilakukan oleh tiga validator, yaitu: Bapak Syamsu Yusuf LN (guru besar bimbingan dan konseling dari Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung), Bapak Juntika Nurihsan (dokter bimbingan dan konseling dari Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung), dan Muhammad Arifin Ahmad (dokter evaluasi pendidikan dan bimbingan-konseling dari Universitas Negeri Makassar). Lembar validasi ahli kusioner keterampilan sosial secara rinci dapat dilihat pada lampiran 3.

Selanjutnya untuk uji keterbacaan dan ujicoba lapangan dilakukan kepada 30 siswa SMA Negeri 3 Makassar. Data hasil uji coba kuesioner dianalisis tingkat validitas dan reliabilitasnya kemudian direvisi sehingga diperoleh kuesioner yang memiliki tingkat kesahihan dan keterandalan yang memadai. Kuesioner keterampilan sosial yang sebelum dilakukan validasi berjumlah 91 butir dan setelah divalidasi berjumlah 72 butir. Jadi sebanyak 19 butir dibuang. Hasil analisis validitas dan reliabilitas kuesioner keterampilan sosial dapat dilihat pada lampiran 11. Sedangkan kisi-kisi dan

kuesioner keterampilan sosial siswa yang telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada lampiran 2.b.

Selain kuesioner, dalam penelitian ini juga menggunakan pedoman observasi dan pedoman wawancara. Pedoman-pedoman tersebut disusun untuk menjadi panduan dalam melakukan wawancara dan pengamatan dalam pelaksanaan penelitian, khususnya dalam tahap validasi dan uji efektivitas model. Gambaran lengkap pedoman observasi dan pedoman wawancara dapat dilihat pada lampiran 5, 6, dan 7.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini (sesi pertama dan kedua) dianalisis secara deskriptif naratif untuk melakukan pemerian berdasarkan persentase tingkat kategori dan dimensi tertentu tentang aspek-aspek yang diukur. Sedangkan untuk menganalisis efektivitas model dalam meningkatkan keterampilan sosial remaja digunakan analisis statistik melalui uji perbedaan rata-rata, yaitu uji-t (*t-test*). Penggunaan uji-t dalam penelitian ini tidak dilakukan uji asumsi normalitas dan homogenitas variansi. Pengabaian uji asumsi tersebut didasarkan pertimbangan pada sejumlah studi Monte Carlo yang mengatakan bahwa secara umum, akurasi hasil uji-t tidak dipengaruhi secara serius (*robust*) oleh pelanggaran terhadap asumsi normalitas distribusi data, serta asumsi homogenitas variansi dapat diabaikan jika subjek pada dua kelompok sama besar (Furqon, 2002).

Seluruh proses perhitungan dan pengujian perbedaan rata-rata skor pasca-uji dan skor raihan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan melalui uji-t dengan bantuan Program SPSS 12,0 for Windows.