

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang kita ingin ketahui.

Pendekatan kuantitatif memungkinkan dilakukannya pencatatan hasil penelitian bentuk angka yang dianalisis menggunakan perhitungan statistik. Selanjutnya, pendekatan kuantitatif yang digunakan bertujuan untuk mengungkap tingkat sosiabilitas siswa kela V SDN 1 Isola Bandung.

Penelitian ini menggunakan angka-angka dan pengolahan statistik yang disajikan dalam bentuk persentase.

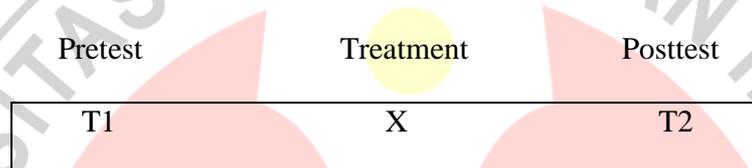
B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam adalah penelitian eksperiment semu (*Quasi-Experimental Research*) dengan alasan pertama penelitian hanya mengandung beberapa ciri eksperimental dalam jumlah yang kecil (Suryabrata, 1983) dan kedua rancangan eksperimen semu tidak ada kontrol (Soekartono, 1995).

Data dalam penelitian *quasi eksperimental* diperoleh melalui pedoman observasi (*pretest* dan *posttes*) serta dari kondisi yang ada pada saat pemberian

permainan berlangsung. Metode ini menggunakan desain satu kelompok subjek (*one group pretest-posttes design*), dengan alasan bahwa *pretest* memberikan landasan untuk membuat komparasi perubahan yang dialami oleh subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenakan eksperimental *treatment* (Suryabrata, 1983).

Desain pada penelitian dengan menggunakan penelitian *one group pretest* dan *posttest* desain digambarkan sebagai berikut :



Langkah-langkah penelitian :

1. Menentukan subjek, subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri Isola 1 Bandung
2. Memberikan pretest (T1) pada subjek untuk mengukur rata-rata variabel yang mengikat (sosiabilitas) sebelum subjek di kenakan treatment.
3. Memberikan treatment (X) pada subjek penelitian.
4. Memberikan posttest (T2) pada subjek untuk mengukur rata-rata variabel terikat (sosiabilitas) setelah subjek di kenakan variabel eksperiment (X).
5. Menghitung rata-rata selisih pretest dan posttes ($T2 - T1$) untuk menentukan apakah penggunaan permainan sosial (X) dapat meningkatkan kemampuan sosiabilitas siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpul data menggunakan skala *Guttman* yang merupakan skala kumulatif. Skala *Guttman* mengukur suatu dimensi saja dari suatu variabel multidimensi. Pada skala *Guttman* terdapat beberapa pernyataan yang diurutkan secara hierarkis untuk melihat sikap tertentu seseorang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik penelitian tidak langsung dengan menggunakan angket. Untuk mengungkap data mengenai kemampuan sosiabilitas siswa menggunakan angket yang disusun sesuai dengan rujukan definisi operasional variabel.

D. Definisi Operasional

1. Sosiabilitas

Penelitian difokuskan untuk mengkaji penerapan metode permainan social dalam meningkatkan sosiabilitas siswa sekolah dasar. Konsep sosiabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsep sosiabilitas Abin Syamsudin, dan J.P. Chaplin.

Sosiabilitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk berhubungan dan bekerjasama dengan orang lain serta memiliki motivasi yang kuat untuk mencari orang lain dan tetap bekerja dengannya.

Adapun aspek sosiabilitas tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Keterbukaan diri terhadap orang lain, meliputi : (1) penerimaan terhadap orang lain tanpa memandang status dan latar belakangnya, (2) toleransi terhadap orang lain, (3) memiliki kepercayaan terhadap orang lain untuk saling berbagi menerima dan memberi informasi, pandangan dan atau kritikan.
- b. Kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, meliputi (1) kemampuan menyampaikan informasi secara verbal dan non-verbal yang orang lain mampu memahaminya, (2) kemampuan dalam menangkap pesan atau isyarat baik secara verbal maupun non-verbal dari orang lain.
- c. Motivasi menjalin hubungan dengan orang lain, meliputi (1) pengabdian dengan pengorbanan dalam menjalin hubungan dengan orang lain, (2) aspirasi (maksud, rencana, cita-cita, sasaran, idola) dalam menjalin hubungan dengan orang lain.
- d. Sikap mau bekerjasama dengan orang lain, meliputi (1) senang bekerjasama dengan orang lain, (2) bertanggung jawab dalam bekerjasama dengan orang lain, (3) menjunjung solidaritas dalam bekerjasama, (4) mempercayai pentingnya bekerjasama dengan orang lain.

2. Permainan Sosial

Permainan sosial yang digunakan dalam penelitian mengacu pada teori Parten (Mönks, 2004: 141) yang meninjau permainan anak dari sudut tingkah laku sosial, dengan mempergunakan tiga bentuk permainan yang dapat memfasilitasi anak untuk berinteraksi sosial dengan orang lain, yaitu bentuk permainan *Parrallel play*, *Assosiative Play*, dan *Cooperative Play*.

Permainan sosial yang dimaksud dalam penelitian yaitu metode permainan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan sosiabilitasnya dengan mengajak dan membiarkan siswa untuk dapat mengkomunikasikan perasaannya dengan cara yang menyenangkan.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Isola Bandung. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mempunyai kemampuan sosiabilitas rendah. Penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* yang dikenal juga dengan sampling pertimbangan ialah teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Penelitian ini menggunakan sampel siswa kelas V SDN Isola 1 Bandung tahun ajaran 2008/2009.

F. Instrumen Pengumpul Data

1. Penyusunan Kisi-Kisi

Pembuatan instrumen, diawali dengan menyusun kisi-kisi instrumen yang kemudian dijabarkan pada pernyataan-pernyataan dalam bentuk angket. Kisi-kisi instrumen disajikan dalam tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1
Kisi –kisi Instrumen Pengungkap Sosiabilitas Siswa

No	Aspek	Indikator	Jml Item	Pernyataan	
				(+)	(-)
1.	Keterbukaan diri terhadap orang lain	a. Penerimaan terhadap orang lain tanpa memandang status dan latar belakangnya.	6	3	1, 2, 4, 5, 6.
		b. Toleransi terhadap orang lain	7	7, 8, 9, 10, 12, 13	11
		c. Memiliki kepercayaan terhadap orang lain untuk saling berbagi menerima dan memberi informasi, pandangan dan atau kritikan.	7	14, 15, 16	17, 18, 19, 20
2.	Kemampuan berkomunikasi dengan orang lain	a. Kemampuan dalam menangkap pesan atau isyarat baik secara verbal maupun non-verbal dari orang lain.	4		21, 22, 23, 24

		b. Kemampuan menyampaikan informasi secara verbal dan non-verbal yang orang lain mampu memahaminya	4	28	25, 26, 27
3.	Motivasi menjalin hubungan dengan orang lain	a. Pengabdian dengan pengorbanan dalam menjalin hubungan dengan orang lain.	4	29, 30, 31, 32	
		b. Aspirasi (maksud, rencana, cita-cita, sasaran, idola) dalam menjalin hubungan dengan orang lain.	5		33, 34, 35, 36, 37
4.	Sikap mau bekerjasama dengan orang lain	a. Senang bekerjasama dengan orang lain	4	38, 40	39, 41
		b. Bertanggung jawab dalam bekerjasama dengan orang lain	6	42, 45, 46, 47	43, 44
		c. Menjunjung solidaritas dalam bekerjasama	4		48, 49, 50, 51
		d. Mempercayai pentingnya bekerjasama dengan orang lain	4	52	53, 54, 55

2. Penyusunan Butir Pernyataan

Setelah kisi-kisi instrumen tersusun, langkah selanjutnya adalah menyusun pernyataan-pernyataan yang merujuk pada indikator-indikator dalam kisi-kisi dan tidak terlepas dari definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini.

Pernyataan-pernyataan yang disusun dalam bentuk angket yang dapat mengungkap informasi yang diperlukan dari subjek penelitian guna mencapai tujuan dari penelitian.

3. Penimbangan Butir Pernyataan (*Instrumen Judgement*)

Sebelum diujicobakan, angket yang telah disusun dinilai oleh tiga pakar yaitu Ibu Dra. Yusi Riksa Yustiana, M.Pd; Ibu Dra. Hj. Sri Wuryan Indrawati, M.Pd; Ibu Dra. Hj. Nani M. Sugandhi, M.Pd. Para pakar tersebut merupakan dosen jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang melakukan *instrument judgement* meliputi validasi materi, konstruk dan redaksi pada setiap item dalam angket.

Penimbangan perlu dilakukan guna mendapatkan angket yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Bila terdapat butir pernyataan yang tidak sesuai, maka butir pernyataan tersebut akan dibuang atau hanya direvisi yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari penelitian. Setelah melalui penilaian tersebut, angket kemudian direvisi dan dapat di uji cobakan.

Dari hasil penimbangan instrument, dari 60 item yang di timbang, hanya 55 item yang memenuhi kriteria, yaitu :

Tabel 3.2
Hasil Jugement Instrument

KESIMPULAN	ITEM	JUMLAH
1	2	3
Memadai	3, 9, 12, 39, 41, 47, 48, 50,	8
Revisi	2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60.	47
Buang	1, 15, 21, 31, 38	5

4. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang telah melalui penilaian para pakar, diujicobakan pada 40 siswa SDN 1 Isola Bandung. Uji coba ini dilakukan sekaligus dengan pengumpulan data penelitian. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui ketepatan/kesahihan (*validity*) dan keterandalan (*reliability*) alat ukur yang telah disusun dan akan digunakan penelitian.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Hasil Uji Coba Instrument

No	Aspek	Indikator	Jml Item	Pernyataan	
				(+)	(-)
1.	Keterbukaan diri terhadap orang lain	a. Penerimaan terhadap orang lain tanpa memandang status dan latar belakangnya.	5	2	1, 3, 4, 5
		b. Toleransi terhadap orang lain	2	6	7, 8

		c. Memiliki kepercayaan terhadap orang lain untuk saling berbagi menerima dan memberi informasi, pandangan dan atau kritikan.	5	9	10, 11, 12, 13
2.	Kemampuan berkomunikasi dengan orang lain	a. Kemampuan dalam menangkap pesan atau isyarat baik secara verbal maupun non-verbal dari orang lain.	3	15	14, 16.
		b. Kemampuan menyampaikan informasi secara verbal dan non-verbal yang orang lain mampu memahaminya	3		17, 18, 19
3.	Motivasi menjalin hubungan dengan orang lain	a. Pengabdian dengan pengorbanan dalam menjalin hubungan dengan orang lain.	2		20, 21
		b. Aspirasi (maksud, rencana, cita-cita, sasaran, idola) dalam menjalin hubungan dengan orang lain.	4		22, 23, 24, 25.
4.	Sikap mau bekerjasama dengan orang lain	a. Senang bekerjasama dengan orang lain	3	26, 28	27
		b. Bertanggung jawab dalam bekerjasama dengan orang lain	2	29, 30	

		c. Menjunjung solidaritas dalam bekerjasama	4	32	31, 33, 34
		d. Mempercayai pentingnya bekerjasama dengan orang lain	3	35	36, 37

5. Pedoman Skoring

Instrumen penelitian yang dikembangkan dengan bentuk *force choice*, yaitu berisi pernyataan dan responden (dalam hal ini siswa) diberi sejumlah pernyataan selanjutnya siswa menjawab setiap pernyataan dengan cara memberi tanda cek pada kolom “ya” untuk jawaban ya atau “tidak” untuk jawaban tidak.

Tabel 3.4
Format Penilaian Angket

	Ya	Tidak
Positif (+)	1	0
Negatif (-)	0	1

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan instrument yang dipergunakan dalam penelitian. Arikunto (2006: 168) menyatakan bahwasebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Kriteria yang digunakan adalah item yang memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$ dinyatakan sebagai item yang valid dan dapat digunakan dalam skala. Dengan $df = n-1 = (40 -1)$, pada tarap kepercayaan 95 % diperoleh harga r_{tabel} sebesar 0,159. Diantara sejumlah 55 item yang diujicobakan, hanya diperoleh 37 item yang memenuhi kriteria penerimaan r tersebut.

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas

KESIMPULAN	ITEM	JUMLAH
1	2	3
Memadai	1, 2, 5, 6, 7, 8, 12, 14, 14, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54.	37
Buang	3, 4, 9, 10, 11, 13, 16, 17, 23, 29, 30, 33, 41, 42, 43, 44, 45, 55.	18

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrument penelitian menunjukkan instrument penelitian dapat dipercaya sebagai pengumpul data karena instrument tersebut dapat dikatakan sudah baik yaitu instrument yang dapat dengan ajeg memberikan data sesuai dengan kenyataan (Arikunto 2006: 178).

Kriteria untuk mengetahui tingkat reliabilitas, digunakan klasifikasi dari *Gulidford* (Subino, 1987), yaitu :

Tabel 3.6
Klasifikasi Reliabilitas *Gulidford*

0.91 – 1.00	Derajat keterandalan sangat tinggi
0.71 – 0.90	Derajat keterandalan tinggi
0.41 – 0.70	Derajat keterandalan sedang
0.21 – 0.40	Derajat keterandalan rendah
< 20	Derajat keterandalan sangat rendah

Hasil penghitungan menggunakan SPSS *for windows* versi 14, diperoleh harga reliabilitas (r_{hitung}) sebesar 0.998, Dengan $df = n-1 = (37 - 1)$, dan pada tarap kepercayaan 95 % diperoleh harga r_{tabel} sebesar 0,329, dengan demikian data yang dihasilkan oleh instrumen penelitian ini menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi, artinya instrumen ini mampu menghasilkan skor-skor pada setiap item dengan cukup konsisten serta layak untuk digunakan dalam penelitian.

H. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 1 Isola Bandung. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Isola Bandung yang berjumlah 40 orang.

Subjek ditentukan dengan beberapa pertimbangan yaitu: 1) Pemilihan siswa kelas V karena anggapan bahwa siswa kelas V merupakan masa akhir anak-anak menuju masa remaja dimana siswa harus memiliki kemampuan sosial untuk dapat diterima oleh teman sebayannya. 2) Siswa kelas V merupakan masa kelas tinggi dimana siswa mulai tidak bergantung dengan orang tuanya. 3) Metode Permainan

masih dirasakan cocok dengan karakteristik dan usia siswa kelas V SD karena masih dikategorikan sebagai masa anak-anak. 4) Metode permainan juga sesuai dengan tugas perkembangan siswa kelas V SD.

Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik *sample populasi*. Berdasarkan yang dikemukakan oleh Arikunto (2006: 134) bahwa apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

I. Prosedur Pengumpulan Data

1. Persiapan Pengumpulan Data

Pada tahap persiapan, dilakukan terlebih dahulu perizinan pada pihak Sekolah Dasar Negeri 1 Isola Bandung yang selanjutnya menentukan waktu untuk melakukan penyebaran.

Selain itu dilakukan juga persiapan perangkat pengumpulan data yaitu instrument yang telah dinyatakan valid untuk digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini. Instrumen dalam bentuk angket yang telah disiapkan kemudian diperbanyak dan disebar pada sampel penelitian.

2. Pelaksanaan Pengumpulan Data Penelitian

Pada pelaksanaan pengumpulan data, kegiatan yang dilakukan adalah menyampaikan penjelasan maksud dari penyebaran angket, penyampaian pemilihan

alternatif pilihan dalam angket yang disebarkan, penjelasan petunjuk pemilihan alternatif pilihan dan pengumpulan angket yang telah terisi.

J. Prosedur Pengolahan Data Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mengelompokan subjek penelitian ke dalam kelas interval menjadi tiga kategori, yaitu :

Cara pengelompokan data menggunakan proses perhitungan dengan kriteria skor ideal menurut Cece Rakhmat dan M. solehudin (1988 : 77) sebagai berikut :

$$X \text{ ideal} + Z (\text{SD ideal})$$

Kriteria yang di gunakan adalah tinggi, sedang dan rendah dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Kategori pertama, berada pada luas daerah kurva sebesar 27 % atau sebesar 0,73 kurva normal dengan $Z = 0,61$
- b. Kategori kedua, berada pada luas daerah sebesar 46 % atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan $Z = - 0,61$ sampai $Z = + 0,61$
- c. Kategori ketiga berada pada luas daerah kurva sebesar 27 % atau 0,23 kurva normal dengan $Z = -0,61$.

Hasil perhitungan dengan di atas setelah diformulasikan kedalam konversi adalah :

$$X \geq X_{id} + 0,61sd \quad = \text{Tinggi}$$

$$X_{id} - 0,61sd < X < X_{id} + 0,61sd \quad = \text{Sedang}$$

$$X \leq X_{id} - 0,61sd \quad = \text{Rendah}$$

2. Menghitung rata-rata total skor kemampuan bersosialisasi siswa dari hasil *pretest* dan *posttest*.
3. Menghitung standar deviasi total skor kemampuan bersosialisasi siswa hasil *pretest* dan *posttest*.
4. Pengujian Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah suatu variabel memiliki distribusi data yang normal atau tidak. Data yang mempunyai distribusi yang normal berarti mempunyai sebaran normal pula. Dengan profil data semacam ini maka data tersebut dianggap dapat mewakili populasi.

Pengujian normalitas dilakukan melalui perhitungan SPSS dengan model analisis uji *Kolmogorov-Smirnov* (K-S), pertimbangannya adalah karena belum mengetahui apakah data yang dianalisis tersebut merupakan data parametrik atau bukan. Hasil perhitungan sebagai berikut :

Tabel 3.7
Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov(a)		
	Statistic	Df	Sig.
PRA	.064	40	.200(*)
POST	.134	40	.069

Dari hasil di atas pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk pra-eksperimen sebesar 0.200 dan signifikansi post-eksperimen sebesar 0.069. Karena signifikansi seluruh variabel lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada variabel pra dan post eksperimen berdistribusi normal.

5. Pengujian Homogenitas

Agar dapat mengetahui apakah variansi sampel kesatu sama besar dengan variansi sampel kedua maka dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 14. Dan di dapat hasil sebagai berikut :

Tabel 3.8
Test of Homogeneity of Variances

PRA

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.605	9	27	.164

Dari hasil di atas dapat diketahui signifikansi sebesar 0.164. Karena signifikansi lebih dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok

data yaitu pra-eksperiment dan post-eksperiment mempunyai varian yang sama.

6. Menghitung uji perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*.

K. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Menyusun Proposal Penelitian

Proposal penelitian disusun berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengukur efektivitas permainan sosial dalam meningkatkan sosiabilitas siswa kelas V SDN 1 Isola Bandung.

- b. Menentukan Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Isola Bandung. Subjek ditentukan dengan beberapa pertimbangan yaitu: 1) Pemilihan siswa kelas V karena anggapan bahwa siswa kelas V merupakan masa akhir anak-anak menuju masa remaja dimana siswa harus memiliki kemampuan sosial untuk dapat diterima oleh teman sebayannya. 2) Siswa kelas V merupakan masa kelas tinggi dimana siswa mulai tidak bergantung dengan orang tuanya. 3) Metode Permainan masih dirasakan cocok dengan karakteristik dan usia siswa kelas V SD karena masih dikategorikan sebagai masa anak-anak. 4) Metode permainan juga sesuai dengan tugas perkembangan siswa kelas V SD.

c. Mengurus Perizinan

Kelengkapan administrasi penelitian dilakukan peneliti dengan mengikuti prosedur pembuatan SK penelitian. Diawali dengan permohonan izin dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang kemudian dilanjutkan ke tingkat Fakultas Ilmu Pendidikan dan melalui proses di BAAK sehingga menjadi SK penelitian untuk kemudian dilampirkan pada pihak Sekolah.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti memfokuskan pada upaya pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan instrumen dalam bentuk angket kepada subjek penelitian, observasi dan wawancara dengan wali kelas sebagai data perbandingan.

3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir yang dilakukan adalah pengolahan dan menganalisis data yang kemudian digunakan sebagai acuan untuk mengukur tingkat sosiabilitas siswa. Dan acuan memilih permainan yang tepat sebagai upaya meningkatkan sosiabilitas siswa.

L. Proses Pelaksanaan Permainan

1. *Pre-test*

Pelaksanaan *pre-test* bertujuan untuk mengetahui profil sosiabilitas siswa kelas V SDN 1 Isola Bandung. *Pre-test* dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 17

Desember 2008. Pukul 08.00 – 09.00 WIB. *Pre-test* ini diberikan kepada siswa kelas V SDN 1 Isola Bandung yang berjumlah 40 siswa. *Pre-test* dilakukan dengan menggunakan angket dalam bentuk *force choice*.

2. Pelaksanaan Permainan

Pertemuan pertama digunakan untuk menyampaikan tujuan dari permainan, bagaimana bermain, dan membuat kesepakatan mengenai pembentukan kelompok awal.

Berikut adalah rancangan satuan layanan bimbingan dan konseling yang digunakan dalam meningkatkan sosiabilitas siswa :

Tabel 3. 9
Rancangan Satuan Layanan Bimbingan dan Konseling

Tahapan Permainan Sosial	Need Assesment	Bantuan Layanan	Tujuan	Indikator Keberhasilan
Sesi 1 Meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain	Konseli kurang dapat memahami informasi yang disampaikan oleh temannya baik verbal- maupun non verbal	Melatih kemampuan berkomunikasi secara verbal maupun non verbal	1. Konseli dapat memahami setiap informasi yang disampaikan oleh temannya. 2. Konseli dapat berkomunikasi dengan temannya baik secara verbal maupun non-verbal	1. Konseli mampu berkomunikasi secara verbal maupun nonverbal dengan teman. 2. Dapat menyampaikan informasi secara verbal maupun non verbal. 3. Dapat memahami informasi secara verbal maupun non verbal
Sesi 2 Meningkatkan kemampuan penerimaan diri terhadap orang lain, toleransi	Konseli cenderung kurang menerima orang lain apa adanya, memilih	Melatih kemampuan untuk dapat menerima orang lain apa adanya, kemampuan	1. Konseli dapat saling menghargai satu-sama lain. 2. Konseli dapat menerima kritikan dengan	1. Konseli menghargai semua temannya. 2. Konseli tidak membedakan teamnya.

terhadap orang lain dan meningkatkan sikap untuk mempercayai orang lain, saling berbagi dan kemampuan untuk menerima kritikan dan pandangan dari orang lain.	teman untuk jadikan teman sekelompok, tidak mau menerima teman tertentu. Kurang dapat membuka diri terhadap orang lain dan cenderung tidak mau untuk mendengarkan keluhan, dan kritikan teman terhadap dirinya.	menerima kritikan dengan sikap yang baik, dan kemampuan untuk saling menghargai.	sikap yang baik. 3. Konseli mampu membuka diri untuk orang lain.	3. Konseli membuka diri untuk orang lain. 4. Konseli bersikap baik terhadap pandangan dan kritikan orang lain.
Sesi 3 Meningkatkan sikap senang bekerjasama dengan orang lain, bertanggung jawab dalam bekerjasama dengan orang lain, menjunjung tinggi sikap solidaritas dalam bekerjasama dengan orang lain, dan mempercayai pentingnya bekerjasama dengan orang lain.	Beberapa konseli tidak mempercayai tentang pentingnya bekerjasama dengan orang lain, mereka menganggap lebih mudah dan lebih cepat mengerjakan tugas sendirian dari pada bekerjasama dengan orang lain.	Melatih sikap mau bekerjasama dengan orang dan memahami pentingnya kerjasama dengan orang lain.	1. Konseli dapat bekerjasama dengan orang lain. 2. Konseli dapat memahami pentingnya bekerjasama dengan orang lain. 3. Konseli dapat bertanggung jawab dalam kelompoknya. 4. Konseli dapat menjunjung solidaritas dalam bekerjasama dengan orang lain.	1. Konseli menjalin kerjasama dengan orang lain. 2. Konseli bertanggung jawab dalam bekerjasama dengan orang lain 3. Konseli menjunjung solidaritas dalam bekerjasama dengan orang lain. 4. Konseli memahami tentang pentingnya bekerjasama dengan orang lain.
Sesi 4 Meningkatkan motivasi menjalin hubungan dengan orang lain.	Kecenderung konseli kurang memiliki motivasi yang kuat untuk berhubungan dengan orang lain, konseli	Memotivasi konseli untuk dapat berteman dengan siapapun dan mencari kawan sebanyak-	1. Konseli dapat menjalin hubungan dengan banyak teman. 2. Konseli dapat berkorban untuk temannya.	1. Konseli menjalin hubungan dengan banyak teman. 2. Konseli berkorban untuk temannya.

	sulit untuk memulai berkenalan terlebih dahulu dengan orang lain, hanya memilih teman yang mempunyai hobi yang sama dengan konseli, dan kurang memiliki pengorbanan untuk menjalin hubungan dengan orang lain	banyaknya.	3. Konseli tidak hanya memandang temannya berdasarkan hobi yang sama.	
--	---	------------	---	--

3. *Post-test*

Pelaksanaan *post-test* bertujuan untuk mengetahui profil sosiabilitas siswa kelas V SDN 1 Isola Bandung setelah dilakukan treatment. *Post-test* dilaksanakan pada hari selasa tanggal 3 Februari 2009. Pukul 08.00 – 09.00 WIB. *Post-test* ini diberikan kepada siswa kelas V SDN 1 Isola Bandung yang berjumlah 40 siswa. *Post-test* dilakukan dengan menggunakan angket dalam bentuk *force choice*.