

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan, Metode dan Teknik Pengumpulan Data

1. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian. Maksimalisasi objektivitas dilakukan dengan menggunakan angka-angka dan pengolahan statistik. Dalam hal ini digunakan untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal siswa SD Negeri 1 Cirateun.

Metode penelitian yang digunakan yaitu *Quasi-Experimental Design*, dengan alasan *pertama* bahwa penelitian hanya mengandung beberapa ciri eksperimental dalam jumlah yang kecil dan *kedua* rancangan quasi eksperimental tidak ada kontrol (Soekarnoto, 1995).

Data penelitian *quasi ekperimental* diperoleh melalui angket (*pretest dan posttes*) serta dari kondisi yang ada pada saat pemberian permainan berlangsung. Penelitian 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 dikenalkan *eksperimental treatment* (Suryabrata, 1983). Adapun desain eksperimen dapat diuraikan sebagai berikut:

O ₁ X O ₂

Keterangan :

O₁ = Nilai Pre test (sebelum dilakukan *treatment*)

X = Eksperimen/tindakan (*treatment*)

O₂ = Nilai Posttest (setelah dilakukan *treatment*)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian tidak langsung dengan menggunakan angket. Untuk mengungkap data mengenai kecerdasan interpersonal siswa menggunakan angket yang disusun sesuai dengan rujukan definisi operasional variabel. Instrumen pengumpulan data menggunakan skala Guttman yang merupakan skala kumulatif. Pada skala Guttman beberapa pernyataan yang diurutkan secara hierarkis untuk melihat sikap tertentu orang. Instrumen penelitian yang dikembangkan dengan bentuk *forced choice*, yaitu berisi pernyataan dan responden (dalam hal ini siswa) diberi pernyataan selanjutnya siswa menjawab setiap pernyataan dengan cara memberi tanda cek pada kolom “ya” untuk jawaban ya atau “tidak” untuk jawaban tidak.

B. Operasionalisasi Variabel

1. Kecerdasan Interpersonal

Konsep kecerdasan interpersonal yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsep kecerdasan interpersonal dari Howard Gardner (1999) mengartikan kecerdasan interpersonal sebagai kemampuan untuk mengamati dan mengerti

maksud, motivasi dan perasaan orang lain. Peka pada ekspresi wajah, suara dan gerakan tubuh orang lain dan ia mampu memberikan respon secara efektif dalam berkomunikasi. Kecerdasan ini juga mampu untuk masuk ke dalam diri orang lain, mengerti dunia orang lain, mengerti pandangan, sikap orang lain dan umumnya dapat memimpin kelompok.

Kecerdasan interpersonal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai kemampuan siswa dalam mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi dan keinginan orang lain, serta mampu memberikan respons secara tepat terhadap suasana hati, temperamen, motivasi dan keinginan orang lain. Siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, menangkap maksud dan motivasi orang lain bertindak sesuatu, serta mampu memberikan tanggapan yang tepat sehingga orang lain merasa nyaman.

Adapun aspek kecerdasan interpersonal tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pemahaman Sosial (*Social Insight*), yaitu kemampuan siswa untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif (*win-win solution*) dalam suatu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun. Fondasi dasar dari *Social Insight* ini adalah berkembangnya kesadaran diri individu secara baik.
- b. Sensitivitas Sosial (*Social Sensitivity*) adalah kemampuan siswa untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan yang ditunjukkan orang lain baik secara verbal maupun non verbal. Siswa yang

memiliki sensitivitas sosial yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi (positif atau negatif) tertentu dari orang lain.

c. Komunikasi Sosial (*Communication Social*) merupakan kemampuan siswa untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan hubungan interpersonal, maka siswa membutuhkan sarannya. Sarana yang digunakan adalah melalui proses komunikasi, yang mencakup baik komunikasi verbal, non verbal ataupun maupun komunikasi melalui penampilan fisik.

2. Permainan Tradisional

Bermain merupakan aktivitas yang signifikan dalam kehidupan terlebih bagi anak. Karakteristik rileks dan tanpa tekanan dari permainan, memberikan dampak positif terhadap mental anak. Melalui bermain siswa dapat melepaskan ketegangan, serta emosi yang meledak-ledak. Oleh sebab itu permainan sangat tepat untuk dijadikan sebagai salah satu media bimbingan.

Permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu permainan yang dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar (siswa) dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, yang sarat mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan pembelajaran bagi siswa dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal.

Permainan tradisional yang digunakan yaitu permainan tradisional Jawa Barat, yang merujuk pada permainan tradisional yang tumbuh dan kembang di daerah Jawa Barat yang sarat akan nilai-nilai dan budaya Sunda dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya.

C. Populasi dan Sampel

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri I Cirateun Bandung. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mempunyai kecerdasan interpersonal rendah. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya. Adapun yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan sampel yaitu a) pemilihan siswa kelas V karena anggapan bahwa siswa kelas V merupakan masa akhir anak-anak menuju remaja dimana siswa harus mengembangkan kecerdasan interpersonal yang dimilikinya untuk dapat diterima oleh teman sebaya, b) siswa kelas V merupakan kelas tinggi dimana siswa mulai tidak bergantung dengan orang tua.

D. Langkah-Langkah Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data

1. Penyusunan Kisi-Kisi

Instrumen yang dikembangkan bertujuan untuk mengukur kecerdasan interpersonal siswa SD dan efektivitas permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa. Kisi-kisi instrumen kecerdasan interpersonal dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Kecerdasan Interpersonal
(Sebelum Uji Coba)

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Indikator	
				(+)	(-)
1	<i>Social Insight</i>	a. Kesadaran Diri	6	1,2,3,4	5,6
		b. Pemahaman Sosial dan Etika sosial	6	7,8,9,10	11,12
		c. Keterampilan Pemecahan Masalah	6	13,14	15,16,17,18
2	<i>Social sensitivity</i>	a. Sikap Empati	6	19,20,21,22	23,24
		b. Sikap Prososial	5	25,26	27,28,29
3	<i>Social Communication</i>	a. Komunikasi Efektif	6	30,31	32,33,34,35
		b. Mendengarkan Efektif	6	36,37	38,39,40,41

2. Penyusunan butir pernyataan

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

Pernyataan yang disusun dalam bentuk angket untuk mengungkap informasi yang diperlukan subjek penelitian guna mencapai tujuan tertentu.

3. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan agar angket dapat memberikan hasil yang meyakinkan terhadap variabel yang diukur (Sukmadinata, 2006). Uji validitas yang dilakukan terdiri atas uji validitas rasional dan empiris. Uji validitas rasional dilakukan oleh kelompok penilai yang terdiri dosen Jurusan PPB yang

berkompeten di bidangnya terdiri atas: Dr. Ilfiandra M.Pd, Dra.Yusi Riksa Yustiana M.Pd. Sebelum diujicobakan, angket yang berisi 41 item ini dinilai oleh kelompok penilai menyangkut konstruk (*construct*), bahasa dan isi (*content*).

Penilaian oleh kelompok penilai dilakukan dengan memberikan penilaian pada setiap item dengan kualifikasi Memadai (M) dan Tidak Memadai (TM). Item yang diberi nilai M menyatakan bahwa item tersebut dapat digunakan, dan item yang diberi nilai TM menyatakan dua kemungkinan yaitu item tersebut tidak bisa digunakan atau diperlukannya revisi pada item tersebut. Setelah melalui penilaian tersebut, angket kemudian direvisi dan dapat diujicobakan. Dari hasil penimbangan instrumen sebanyak 41 item yang ditimbang, hanya 36 item yang memenuhi kriteria yaitu:

Tabel 3.2
Hasil *Judgment* Instrumen

Kesimpulan	Item	Jumlah
Memadai	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 23, 27, 28, 29, 32, 35, 36, 40	26
Revisi	20, 21, 22, 24, 26, 25, 30, 31, 33, 34	10
Buang	1, 37, 38, 41 37	3

Uji validitas empiris dilakukan dengan mengujicobakan angket yang telah dinilai oleh kelompok penilai. Uji validitas empiris dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Uji coba angket dilaksanakan terhadap siswa SD Negeri I Cirateun. Angket tersebut diberikan kepada sampel penelitian sebanyak 27 orang siswa kelas V. Berdasarkan sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V SD, dalam pengisian angket

penulis memberikan penjelasan mengenai cara-cara pengisian angket dan butir-butir pernyataan.

Pengolahan data hasil uji coba diolah secara statistik dengan bantuan program *Microsoft Excel* 2003. Pengujian validitas instrumen yang berupa skor dikotomi digunakan korelasi point biserial dengan rumus sebagai berikut :

$$\pi_{PB} = \left(\frac{X_i - X}{\sigma_x} \right) \sqrt{\frac{p}{1-p}}$$

Dimana :

- X = Rata-rata test untuk semua orang
- X_i = Rata-rata pada test hanya untuk orang-orang yang menjawab benar pada item ke-i
- p = Proporsi dari orang yang menjawab benar pada item ke-i
- 1-p = Proporsi dari orang yang menjawab salah pada item ke-i
- σ_x = Standar deviasi pada test untuk semua orang

Kriteria validitasnya adalah jika $\pi_{PB} \geq 0,30$ item pertanyaan valid dan $\pi_{PB} < 0,30$ item pertanyaan tidak valid. Ini didasarkan pada ketentuan Kaplan dan Saccuzo (1993) yaitu suatu pertanyaan dikatakan valid dan dapat mengukur variabel penelitian yang dimaksud jika nilai koefisien validitasnya **lebih dari atau sama dengan 0.300**.

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	2, 3, 4, 7, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36	26
Tidak Valid	1, 5, 6, 8, 9, 12, 14, 26, 27, 35	10

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 36 butir pernyataan angket tentang kecerdasan interpersonal siswa, terdapat 26 butir pernyataan valid dan 10 butir pernyataan tidak valid. (Hasil penghitungan validitas terlampir). Hasil ini menunjukkan bahwa untuk 26 butir pernyataan valid sudah memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen merupakan penunjuk sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Reliabilitas instrumen ditunjukkan sebagai derajat kejelasan (konsistensi) skor yang diperoleh oleh subjek penelitian dengan instrumen yang sama dalam kondisi yang berbeda. Derajat konsistensi diperoleh sebagai proporsi varian skor perolehan subjek. Dalam hal ini, skor perolehan terdiri dari skor skor murni dan skor kekeliruan galat pengukuran.

Untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen, data uji coba diolah secara statistik dengan memanfaatkan program *Microsoft Excel* 2003. Sama halnya seperti pengujian validitas diberi skor yang berupa skor dikotomi kemudian untuk mencari koefisien reliabilitasnya digunakan koefisien Reliabilitas Kuder Richardson 20 (KR-20) yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$KR-20 = \frac{n}{n-1} \left(\frac{S^2 - \sum p(1-p)}{S^2} \right) \text{ Arikunto (1995:98)}$$

Dimana : KR-20 = Koefisien Reliabilitas KR-20

n = Jumlah item

S^2 = Varians skor keseluruhan

p = Proporsi yang mendapatkan nilai benar untuk setiap item

(1-p) = Proporsi yang mendapatkan nilai salah untuk setiap item

Kriteria reliabilitasnya adalah jika $KR-20 \geq 0,70$ maka dimensi kuesioner reliabel (konsisten) dan jika $KR-20 < 0,70$ maka dimensi kuesioner tidak reliabel. Ketentuan ini juga sejalan dengan Fraenkel dan Wallen (1993) yang mempunyai patokan bahwa sedikitnya 0,70 sebagai harga minimal bagi reliabilitas instrumen pengumpul data yang dikumpulkan.

Hasil perhitungan uji coba instrumen diperoleh harga reliabilitas sebesar 0.85 yang artinya bahwa derajat keterandalan instrumen yang digunakan tinggi artinya instrumen ini mampu menghasilkan skor-skor pada setiap item dengan cukup konsisten serta layak untuk digunakan dalam penelitian sebagai alat pengumpul data. (Hasil penghitungan reliabilitas terlampir).

4. Pedoman Skoring

Instrumen penelitian dikembangkan dengan bentuk *force choice*, yaitu berisi pernyataan dan responden (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
pernyataan	1	0

E. Langkah-Langkah Penelitian

1. Tahap Persiapan

a. Mengurus perizinan

Kelengkapan administrasi penelitian dilakukan peneliti dengan mengikuti prosedur pembuatan SK penelitian, sebagai pengantar penelitian kepada pihak sekolah.

b. Pengumpulan data (pre test)

Pre test merupakan tes awal yang dilakukan kepada sampel penelitian sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*). Pre test dilakukan untuk mengetahui gambaran umum kecerdasan interpersonal siswa. Pelaksanaan tes awal ini dilaksanakan selama kurang lebih satu jam pada seluruh siswa kelas V SD Negeri Cirateun. Sebelum pre test dimulai, peneliti mengkondisikan kelas terlebih dahulu, meminta sampel untuk mempersiapkan alat tulis, kemudian membagikan angket kecerdasan interpersonal, memberitahukan tujuan pelaksanaan pre test, dan setelah siswa siap, peneliti membacakan petunjuk pengerjaan angket.

c. Pengolahan dan penganalisisan data

Data yang diperoleh dari hasil pre test kemudian diolah dan dianalisis sebagai acuan untuk mengukur kecerdasan interpersonal siswa.

2. Tahap Perlakuan (pelaksanaan permainan)

Pada tahap ini diberikan penanganan terhadap data hasil pre test. Berdasarkan hasil pre test sebanyak 15 orang dalam kategori tinggi, 5 orang termasuk kategori sedang dan 7 orang termasuk dalam kategori rendah.

Dalam pemberian perlakuan (*treatment*) berdasarkan hasil pre test dilakukan sebanyak 6 sesi yaitu 2 sesi untuk pre test - post test dan 4 sesi perlakuan (1 sesi permainan *bebentengan*, 1 sesi permainan *galah asin*, 1 sesi permainan *boy-boy* dan 1 sesi permainan *oray-orayan*). Pemberian perlakuan merujuk kepada aspek kecerdasan interpersonal yaitu *social insight*, *social sensitivity* dan *social communication*.

Berikut rancangan satlay bimbingan konseling yang digunakan dalam untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal.

Tabel 3.5

Rancangan Satuan Layanan Bimbingan dan Konseling

Tahapan Permainan Tradisional	Bantuan Layanan	Tujuan	Indikator keberhasilan
Sesi I Mengembangkan kemampuan pemahaman sosial	Permainan <i>Galas asin</i>	1. Konseli dapat memahami diri dan mengontrol dirinya dalam situasi sosial 2. Konseli dapat bertindak,	Konseli mampu memahami dirinya, dan bertindak,

pemecahan masalah dalam situasi dan etika sosial		bersikap sesuai dengan tuntutan moral dilingkungan sosialnya 3. Konseli dapat memecahkan permasalahan dengan baik tanpa merugikan orang lain disekitarnya	bersikap, hidup secara benar serta mampu menyesuaikan tuntutan-tuntutan moral dilingkungan sosialnya.
Sesi II Mengembangkan kemampuan sensitivitas dengan lingkungan sosialnya	Permainan <i>Bebentengan</i>	1. Konseli dapat menempatkan dirinya pada situasi atau kondisi yang dihadapi orang lain 2. Konseli dapat menahan diri dari sikap egoisnya dan rela menolong berbagi, bekerjasama dengan orang lain	Konseli mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan yang ditunjukkan orang lain serta menumbuhkan sikap saling berbagi, bekerja sama dalam lingkungan sosial.
Sesi III Mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain	Permainan <i>Boy-boyan</i>	1. Konseli dapat memahami setiap informasi yang disampaikan oleh temannya 2. Konseli dapat berkomunikasi dengan temannya baik verbal maupun non verbal	Konseli mampu menggunakan proses komunikasi dalam menjalin hubungan interpersonal yang sehat.
Sesi IV Mengembangkan	Permainan <i>Oray-orayan</i>	1. Konseli dapat mengembangkan sikap	Konseli mampu menyesuaikan

kemampuan sensitivitas sosial dan pemahaman sosial		<p>empati dan prososial dengan lingkungan sebayanya dengan memunculkan sikap rela berbagi dan tolong menolong</p> <p>2. Konseli dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang efektif serta dapat memahami situasi dan etika sosial yang berlaku dalam lingkungan sebayanya</p>	<p>diri serta memecahkan masalah yang terjadi dan membangun sikap rela berbagi dan tolong menolong dalam relasi sosialnya</p>
--	--	--	---

3. Tahap Akhir

Tahap ini merupakan pemberian tes akhir (post test) setelah pemberian perlakuan. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa. Angket yang diisi pada tahap akhir (post test) sama dengan yang diisi pada tahap awal (pre test) yakni angket kecerdasan interpersonal.