

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

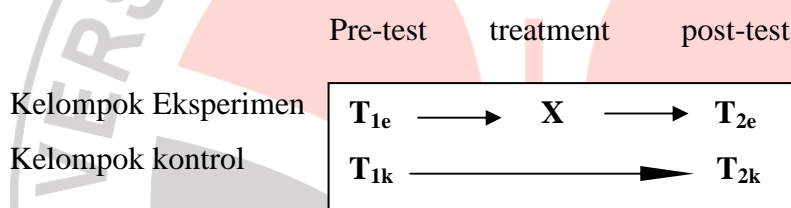
##### **A. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen kuasi (*Quasi experimental research*) dengan alasan peneliti tidak mampu meletakkan subjek secara random pada kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol dan peneliti juga tidak dapat mengenakan variabel bebas kapan dan kepada siapa saja yang dikehendakinya (Rakhmat, 1995:51). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi atau mengungkap ada tidaknya perubahan pada siswa setelah diberikan permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Perubahan ini diketahui melalui cara membandingkan kelompok eksperimen yang memperoleh permainan kooperatif dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan permainan kooperatif.

Menurut Rusffendi (1990:32) pada penelitian eksperimen, peneliti melakukan perlakuan (*treatment*) terhadap variabel bebas (paling tidak satu) dan mengamati perubahan yang terjadi pada satu variabel terikat atau lebih. Dalam penelitian ini pengaruh permainan kooperatif merupakan variabel bebas dan keterampilan sosial siswa merupakan variabel terikat.

Untuk melihat seberapa besar pengaruh dari variabel bebas dibutuhkan suatu kontrol terhadap variabel luar (*extraneous variables*), agar perubahan yang terjadi benar-benar pemanipulasian terhadap variabel bebasnya. Sehingga dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan, dalam penelitian ini perlakuan tersebut berupa permainan kooperatif. Sedangkan

kelompok kontrol adalah kelompok yang berfungsi sebagai suatu kontrol terhadap variabel luar dan tidak diberikan perlakuan. Desain penelitian yang dikembangkan adalah model kelompok statis prauji-pascauji (*before-after static group comparism design*) atau disebut juga *nonrandomized pre-test post-test control group design*, dengan alasan peneliti tidak mungkin melakukan randomisasi, tetapi ingin memiliki kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding. Rancangan penelitian eksperimen dengan model *nonrandomized pre-test post-test control group design* dari Rakhmat (1995:40) adalah sebagai berikut.



Keterangan :

$T_{1e}$  = Pre – test kelompok eksperimen

$T_{1k}$  = Pre – test kelompok kontrol

$T_{2e}$  = Post - test kelompok eksperimen

$T_{2k}$  = Post - test kelompok kontrol

$X$  = Perlakuan (*treatment*)

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.

## B. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, sampel yang diambil sebanyak dua kelas masing – masing berjumlah 30 siswa. Satu kelas dijadikan kelompok eksperimen dan satu kelas dijadikan kelompok kontrol.

Selanjutnya dipilih kelas 5-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas 5-B sebagai kelompok kontrol.

### C. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu :

1. variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu keterampilan sosial.

Menurut Libet & Lewinsohn (dalam Cartledge & Milburn, 1993 : 7) keterampilan sosial adalah kemampuan kompleks untuk melakukan perilaku yang mendapat penguatan positif dan tidak untuk melakukan perilaku yang mendapat penguatan negatif.

Sementara itu Combs & Slaby (1977, dalam Cartledge & Milburn, 1993 : 7) menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain pada konteks sosial dalam cara-cara spesifik yang secara sosial diterima atau bernilai dan dalam waktu yang sama memiliki keuntungan untuk pribadi dan orang lain.

Berdasarkan situasi, konsep keterampilan sosial menurut Hersen & Bellack (1977, dalam Cartledge & Milburn, 1993 : 4) menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku efektif dalam melakukan interaksi sosial dan bergantung pada konteks dan parameter dari keadaan.

Matson & Ollendick (1988 : 5) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan seseorang dalam beradaptasi secara baik dengan lingkungannya dan menghindari konflik saat berkomunikasi secara fisik maupun verbal.

Keterampilan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku yang diterima secara sosial sehingga memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan yang lainnya secara positif.

2. Variabel bebas adalah variabel yang sengaja dipelajari pengaruhnya terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan kooperatif.

Menurut parten (dalam Johnson & Medinnus, 1974) permainan kooperatif adalah suatu kegiatan dimana anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, dimana setiap anak mempunyai peranan sendiri-sendiri. Kelompok ini dipimpin dan diarahkan oleh satu atau dua orang anak sebagai pimpinan kelompok.

Permainan kooperatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang mengharuskan anak-anak bekerjasama dan berkoordinasi dalam alat-alat permainan dan peranan-peranan, dimana dalam kegiatan tersebut terdapat perjanjian dan pembagian tugas-tugas.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Alat Ukur**

Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keterampilan sosial siswa berupa angket dalam bentuk *force choice*. Angket ini berbentuk pernyataan yang bersifat positif dan negatif dengan alternatif jawaban

“Ya” dan “Tidak”. Penggunaan angket dalam bentuk *force choice* ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang tegas mengenai keterampilan sosial siswa. Jawaban “Ya” untuk pernyataan yang sesuai dengan diri siswa, dan jawaban “Tidak” untuk pernyataan yang tidak sesuai dengan diri siswa. Pemberian skor akan bergantung kepada jawaban yang dipilih siswa dan sifat dari setiap pernyataan pada angket. Bila pernyataan bersifat positif, maka skor jawaban “Ya” adalah 1 (satu) dan “Tidak” adalah 0 (nol). Sebaliknya jika pernyataan bersifat negatif, maka skor jawaban “Ya” adalah 0 (nol) dan “Tidak” adalah 1 (satu). Berikut ini adalah tabel kisi-kisi alat pengumpul data keterampilan sosial siswa.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial Siswa**  
**(Sebelum dilakukan judgement)**

No	Aspek	Indikator	Item		Σ
			(+)	(-)	
1	Kerjasama	Anak dapat bermain bersama dengan teman sebaya	8, 16	28, 30, 36, 44, 50	7
2	Persaingan	Anak akan berusaha sebaik-baiknya untuk memperoleh sesuatu	10	26, 31, 38, 42	5
3	Kemurahan hati	Anak dapat berbagi dengan orang lain	1, 12, 23	40	4
4	Hasrat dan penerimaan sosial	Anak mau menerima temannya	3, 5, 15	32, 33, 46	6
5	Simpaty	Anak mau bertegur sapa dengan orang lain	4, 9, 18	37, 41	5
6	Empati	Anak memiliki kepekaan terhadap orang lain	7, 17, 20	29, 39, 48	6
7	Ketergantungan	Pergaulan anak sangat tergantung pada orang lain	14, 19	27, 45, 47	5
8	Sikap ramah	Anak memperlihatkan keramahan ketika melakukan sesuatu bersama orang lain	2, 11, 21, 25	34	5
9	Meniru	Anak mampu menirukan perilaku baik dari orang lain	13, 24	49	3
10	Sikap tidak mementingkan	Anak tidak mementingkan diri sendiri	6, 22	35, 43	4

diri sendiri				
<b>Jumlah</b>		25	25	50

## 2. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum angket disebarakan pada sampel penelitian sesungguhnya, terlebih dahulu dilakukan validasi baik secara internal (*judgement instrumen*) melalui pakar/dosen jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia maupun secara empirik melalui uji coba lapangan pada objek terbatas, kemudian dihitung validitas dan reliabilitasnya. Pada item yang tidak valid/tidak reliabel akan dikoreksi/diganti bergantung pada kadar validitas dan reliabilitasnya. Berikut ini adalah hasil *judgement* dari dosen ahli.

**Tabel 3.2**  
**Hasil *Judgement* Angket**

<b>Kesimpulan</b>	<b>Nomor Item</b>	<b>Jumlah</b>
Memadai	7, 8, 9, 11, 14, 15, 18, 20, 22, 25, 29, 39, 41, 44, 45, 47,	16
Revisi	1, 3, 4, 6, 10, 12, 16, 17, 19, 21, 23, 26, 28, 33, 35, 38, 40, 42, 46, 50	20
Ganti	2, 5, 13, 24, 27, 30, 31, 32, 34, 36, 37, 43, 48, 49	14
Tambahan		
	Total item terpakai	50

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial Siswa**  
**(Setelah dilakukan *Judgement*)**

No	Aspek Keterampilan Sosial	Item		Jumlah
		(+)	(-)	
1	Kerjasama	17, 36	2, 18, 39, 47	6
2	Persaingan	9, 21, 34	26, 35	5
3	Kemurahan hati	1, 25, 50	31	4



4	Hasrat dan penerimaan sosial	5, 11, 32	8, 10, 43	6
5	Simpati	7, 19, 40	24, 33	5
6	Empati	15, 38, 44	4, 14, 28	6
7	Ketergantungan	29, 42	6, 41, 45	5
8	Sikap ramah	3, 23, 30	12, 20	5
9	Meniru	27, 46	16, 49	4
10	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	13, 48	22, 37	4
<b>Jumlah</b>		26	24	50

Angket yang telah disempurnakan melalui proses *judgement* para ahli selanjutnya diuji cobakan pada objek terbatas yaitu 30 siswa kelas 5 (lima) Sekolah Dasar di luar sampel asli. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui ketepatan/kesahihan (*validity*) dan keterandalan (*reliability*) alat ukur yang telah disusun dan akan digunakan penelitian.

#### E. Pengolahan Data dan Analisis Data

Pengolahan dan analisis data penelitian menggunakan metode kuantitatif, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

##### 1. Pengujian Validitas

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Untuk menguji validitas digunakan teknik korelasi *Product Moment* yang dikemukakan Pearson (dalam Arikunto 1999:72). Secara lengkap rumusnya adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- X = skor butir pernyataan yang dicari validitasnya
- Y = skor yang diperoleh masing-masing responden

Koefisien korelasi selalu terdapat antara -1,00 hingga +1,00. koefisien korelasi bernilai negatif menunjukkan hubungan kebalikan sedangkan koefisien positif menunjukkan adanya kesejajaran.

Untuk mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi menurut Arikunto (1999:75) adalah sebagai berikut.

Antara 0,80 sampai dengan 1,00 = sangat tinggi

Antara 0,60 sampai dengan 0,80 = tinggi

Antara 0,40 sampai dengan 0,60 = cukup

Antara 0,20 sampai dengan 0,40 = rendah

Antara 0,00 sampai dengan 0,20 = sangat rendah

Walaupun sudah diinterpretasikan tetapi belum diketahui apakah butir pernyataan dapat digunakan atau tidak, maka dicari t hitung untuk mengetahui valid dan dapat dipakai dengan menggunakan rumus dari furqon (1999:207)

$$t_{\text{hitung}} = r_{xy} \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{xy}^2}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi butir pernyataan yang diperoleh

n = jumlah sampel

Hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS 11.0 terhadap 50 butir soal untuk instrumen keterampilan sosial, diperoleh item soal yang tidak valid sebanyak 8 item, sehingga total item soal yang valid adalah 42 item.

## 2. Pengujian Reliabilitas

Untuk menguji nilai reliabilitas dalam penelitian ini digunakan rumus dari Kuder Richardson-20 (KR-20) yang terdapat pada Riduwan (2006:108).

Rumus tersebut adalah :



$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

keterangan :

k = jumlah seluruh responden

p = proporsi responden yang menjawab pernyataan bernilai 1

Jumlah item yang bernilai 1

Jumlah seluruh responden

q = Proporsi responden yang menjawab 0 (  $q = 1 - p$  )

$s^2$  = varians skor

Berdasarkan perhitungan, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai reliabilitas instrumen keterampilan sosial sebesar 0.887 berada pada kategori sangat tinggi, artinya instrumen yang digunakan sudah baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

### 3. 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 yang normal pula. Dengan profil data semacam ini maka data tersebut dianggap dapat mewakili populasi.

Data yang memiliki distribusi yang normal merupakan salah satu syarat dilakukannya tes parametrik. Sebaliknya, jika data yang berdistribusi tidak normal digunakan tes non parametrik.

Untuk mengetahui data yang didapatkan dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak dilakukan perhitungan melalui program SPSS dengan model analisis uji Kolmogorov-Smirnov (K-S). Pertimbangannya adalah karena belum

mengetahui apakah data yang dianalisis tersebut merupakan data parametrik atau bukan.

#### 4. Pengujian Homogenitas

Untuk mengetahui apakah variansi sampel kesatu sama besar dengan variansi sampel kedua. Rumus yang digunakan adalah rumus dari Sugiyono (1994:160), yaitu :

$$F = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}}$$

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , berarti **Tidak Homogen**

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , berarti **Homogen**

#### 5. Perbandingan Dua Variabel (Uji-t)

Tujuan uji t dua variabel adalah untuk membandingkan apakah kedua variabel tersebut sama atau berbeda. Gunanya untuk menguji kemampuan generalisasi yang berupa dua variabel berbeda dengan menggunakan rumus dari Furqon (1997:170) yaitu sebagai berikut :

$$t = \frac{\hat{Y}_1 - \hat{Y}_2}{S_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

$t$  = t hitung

$\hat{Y}_1$  = nilai rata-rata sampel 1

$\hat{Y}_2$  = nilai rata-rata sampel 2

$S_{gab}$  = simpangan baku gabungan kedua sampel

$n_1$  = banyaknya sampel 1

$n_2$  = banyaknya sampel 2

## F. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian yang dijalankan meliputi beberapa langkah sebagai berikut.

1. Menyusun proposal penelitian dan mengkonsultasikannya dengan dosen mata kuliah skripsi dan disahkan dengan persetujuan dari dewan skripsi jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan dan dosen pembimbing skripsi.
2. Mengajukan permohonan pengangkatan dosen pembimbing skripsi pada tingkat Fakultas.
3. Mengajukan permohonan ijin penelitian dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang memberikan rekomendasi untuk melanjutkan ke tingkat Fakultas dan Universitas. Surat penelitian yang telah disahkan kemudian disampaikan pada kepala sekolah tempat penelitian.
4. Menyusun instrumen penelitian serta memilih 3 orang ahli dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan sebagai penimbang.
5. Mengumpulkan data dengan menyebarkan angket pada 60 siswa Sekolah Dasar Negeri Kayu Ambon I Lembang.
6. Mengolah dan menganalisis data keterampilan sosial siswa.
7. Membuat laporan akhir hasil penelitian.

## **G. Proses Pelaksanaan Permainan Kooperatif**

### **1. *Pre-test***

Pelaksanaan *pre-test* ini bertujuan untuk melihat perbedaan kemampuan awal antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil yang diharapkan adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. *Pre-test* ini dilakukan dengan menggunakan angket dalam bentuk *Force Choice*.

Peneliti melaksanakan *pre-test* yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 17 November 2007, pukul 08.30 – 10.30 WIB. *Pre-test* ini diberikan kepada siswa kelas 5-A dan 5-B yang masing – masing berjumlah 30 siswa. Hasil *pre-test* dapat dilihat pada lampiran pengolahan data.

Berdasarkan perhitungan dari hasil *pre-test* pada kedua kelas tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Selanjutnya dipilih kelas 5-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas 5-B sebagai kelompok kontrol. Paparan secara rinci mengenai perhitungan dari hasil *pre-test* kedua kelas tersebut dapat dilihat pada lampiran.

### **2. Pelaksanaan Permainan Kooperatif**

#### **a. Pertemuan I (24 November 2007)**

Setelah memilih kelas 5-A sebagai kelompok eksperimen, peneliti menyusun jadwal masuk kelas dengan wali kelas 5-A. Sehingga ditetapkan jadwal masuk kelas bagi peneliti adalah 2 kali pertemuan dalam satu minggu. Setelah jadwal masuk kelas disepakati, maka pertemuan di kelas dengan

kelompok eksperimen dimulai pada hari Sabtu tanggal 24 November 2007. Dalam pertemuan pertama ini bertujuan untuk menyampaikan tujuan permainan kooperatif, cara kerja serta membuat kesepakatan mengenai pembentukan kelompok.

Permainan kooperatif yang dirancang oleh peneliti berbentuk permainan yang mengharuskan tiap peserta terbentuk menjadi kelompok – kelompok. Pembentukan yang telah disepakati adalah bahwa antara permainan yang satu dengan yang lainnya tiap peserta harus berganti-ganti anggota kelompok.

Pada pertemuan ini dilakukan permainan kooperatif yang pertama yaitu permainan *membuat sebuah negara*. Permainan ini bertujuan agar siswa dapat bekerja sama dalam sebuah kelompok dan berpartisipasi dalam proses membuat keputusan (*decision making*) dalam sebuah kelompok.

b. Pertemuan II (30 November 2007)

Pada pertemuan ke dua ini diberikan permainan *menara sedotan*. Tujuan dari pemberian permainan ini adalah agar siswa dapat menerima pendapat orang lain, mengeluarkan pendapatnya dan bekerja sama hingga tugas terselesaikan.

c. Pertemuan III (1 Desember 2007)

Pada pertemuan ke tiga ini diberikan permainan *Bujur Sangkar Berantakan*. Tujuan dari pemberian permainan ini adalah agar siswa dapat bekerjasama dengan orang lain dalam sebuah kelompok dan dapat berkomunikasi dengan orang lain.

d. Pertemuan IV (5 Desember 2007)

Pada pertemuan ke empat ini diberikan permainan *Kapal Karam*. Tujuan dari pemberian permainan ini adalah agar siswa dapat bekerjasama dalam sebuah kelompok untuk melakukan suatu kegiatan.

e. Pertemuan V (17 Desember 2007)

Pada pertemuan ke lima ini diberikan permainan *Toko Kue Kelas 5-A*. Tujuan dari pemberian permainan ini adalah Siswa dapat bekerjasama dalam sebuah kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

3. *Post-test*

*Post-test* dilaksanakan setelah mengadakan 5 kali kegiatan permainan kooperatif. Pelaksanaan *post-test* dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 27 Desember 2007 pada pukul 09.00-11.00 wib. *Post-test* diberikan kepada kelompok eksperimen (5-A) dan kelompok kontrol (5-B). Pelaksanaan *post-test* ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari permainan kooperatif terhadap keterampilan sosial pada kelompok eksperimen. Hasil yang diharapkan adalah terdapat peningkatan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen karena pengaruh perlakuan (permainan kooperatif). Hasil *post-test* dapat dilihat pada lampiran pengolahan data.

Berdasarkan perhitungan dari hasil *post-test* pada kedua kelas tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan kooperatif. Paparan secara rinci mengenai perhitungan dari hasil *pre-test* kedua kelas tersebut dapat dilihat pada lampiran.