

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Weru, yang bertempat di Jalan Kantor Pos Weru Kabupaten Cirebon. Alasan penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Weru dikarenakan usia peserta didik kelas VIII mewakili ‘peserta didik yang berada pada masa remaja awal yang merupakan puncak perkembangan emosi yang tinggi’ (Yusuf, 2008: 196). Mencapai kematangan emosional merupakan tugas perkembangan yang sulit bagi remaja.

Subjek penelitian dilakukan pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Weru sebanyak 360 peserta didik. Menurut Sudjana (2005: 6) “populasi merupakan totalitas semua nilai yang mungkin hasil menghitung ataupun pengukuran, mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifatnya”.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Weru tahun ajaran 2013-2014. Adapun subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik Kelas VIII yang berjumlah 360 orang, dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VIII - A	41
2	VIII - B	40
3	VIII - C	40
4	VIII - D	40
5	VIII - E	39
6	VIII - F	40
7	VIII - G	40
8	VIII - H	40
9	VIII - I	40
<b>Jumlah total</b>		<b>360</b>

Sampel penelitian diambil secara *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa

memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Pengambilan sampel acak sederhana dapat dilakukan secara undian, memilih bilangan, dan daftar bilangan secara acak, dan sebagainya (Sugiyono, 2010: 64). Berdasarkan pengertian tersebut maka peneliti mengambil sampel dengan cara mengundi dari jumlah peserta didik yang memiliki tingkat perilaku agresif tinggi. Untuk penarikan sampel ini dibatasi sebanyak 15-20 orang, dan dalam penelitian ini peserta didik yang diberi intervensi (*treatment*) adalah 10 peserta didik yang memiliki kecenderungan perilaku agresif dengan skor tertinggi. Pertimbangan menentukan jumlah berdasarkan prespektif bimbingan kelompok bahwa jumlah anggota kelompok yang efektif adalah 8-15 orang (Winkel, 2006; Natawidjaja, 2007; ABKIN, 2008).

Sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

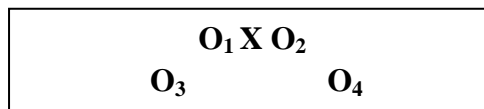
**Tabel 3.2**  
**Jumlah Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah
1	VIII - B (Kelompok Eksperimen)	10
2	VIII - D (Kelompok Kontrol)	10
<b>Jumlah Total</b>		20

## B. Desain Penelitian

Desain eksperimen kuasi yang digunakan *Non Equivalent Control Goup Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak, kemudian diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2011: 79). Desain penelitian digunakan untuk memperoleh gambaran keefektifan teknik bermain peran dalam menangani kecenderungan perilaku agresif peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Weru Tahun Ajaran 2013-2014. Struktur desain dari *Non Equivalent Control Group* adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.3**  
**Struktur desain *Non Equivalent Control Group***



**Keterangan :**

$O_1$  = *Pre-test* pada kelas eksperimen.

$O_3$  = *Pre-test* pada kelas kontrol.

$X$  = *Treatment* dengan Teknik Bermain Peran terhadap kelas eksperimen.

$O_2$  = *Post-test* pada kelas eksperimen.

$O_4$  = *Post-test* pada kelas kontrol.

(Sugiyono, 2011: 79)

### C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi (*quasi eksperimental*). Menurut Sugiyono (2011: 77) eksperimen kuasi merupakan pengembangan dari metode eksperimen, yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian desain ini lebih baik daripada pra-eksperimen desain. Eksperimen kuasi digunakan karena pada kenyataan sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian pada desain eksperimen sesungguhnya.

### D. Definisi Operasional Variabel

#### 1. Bermain Peran

Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling kelompok. Bermain peran dapat diartikan sebagai salah satu cara yang dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan mengelola emosi dan mampu menyesuaikan diri siswa dengan lingkungan sosialnya dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang dihubungkan dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Bermain peran (*role playing*) ‘merupakan jenis metode simulasi yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lalu, mengkreasi

kemungkinan-kemungkinan masa depan, mengekspos kejadian-kejadian masa kini (Roestiyah, 1991: 161)'.

Santrock (2005: 272) menyatakan "bermain peran ialah suatu kegiatan yang menyenangkan". Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. Bermain peran merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Bermain peran dalam bimbingan dan konseling merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi.

Berdasarkan uraian di atas, secara operasional bermain peran adalah teknik bimbingan untuk membantu peserta didik kelas VIII SMPN 1 Weru dalam menyelesaikan masalahnya melalui drama, sehingga siswa dapat mengekspresikan berbagai jenis perasaan dan emosinya tanpa berperilaku agresif.

## **2. Kecenderungan Perilaku Agresif**

Menurut Kartono (2000: 57) "agresi adalah kemarahan yang meluap-luap, dan orang yang melakukan serangan secara kasar, dengan jalan yang tidak wajar." Bahkan Chaplin (Kartono, 2000: 58) mengungkapkan 'agresi ialah sebarang reaksi terhadap frustrasi, berupa serangan, tingkah laku bermusuhan terhadap orang atau benda.'

Sedangkan Baron dan Richardson (Krahe, 2005:16) menyatakan bahwa:

agresi adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perlakuan tersebut. Definisi dari Baron ini mencakup empat faktor tingkah laku, yaitu; tujuan untuk melukai atau mencelakakan, peserta didik yang menjadi pelaku, peserta didik yang menjadi korban dan ketidakinginan si korban menerima tingkah laku si pelaku.

Berkowitz (2006: 4) mendefinisikan "agresi sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental". Berkowitz (2006: 14), membedakan agresi menjadi agresi instrumental dan agresi benci atau impulsif. Agresi instrumental (*instrumental aggression*) adalah agresi yang dilakukan oleh individu sebagai alat atau cara untuk mencapai

tujuan tertentu, sedangkan agresi benci (*hostile aggression*) atau disebut juga agresi impulsif (*impulsive aggression*) adalah agresi yang dilakukan semata-mata sebagai pelampiasan keinginan untuk melukai atau menyakiti, atau agresi tanpa tujuan selain menimbulkan efek kerusakan, kesakitan pada korban atau sasaran.

Kecenderungan perilaku agresif pada penelitian ini merujuk pada konsep agresif yang dikemukakan oleh Berkowitz (2006: 14). Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan yang dimaksud dengan kecenderungan perilaku agresif di dalam penelitian ini adalah perilaku agresif peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Weru yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental. Aspek yang diungkap, antara lain:

#### 1. Agresi Instrumental

Agresi yang dilakukan oleh peserta didik SMP sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan tertentu, diuraikan dalam aspek di bawah ini:

##### a. Agresi Fisik Langsung

Agresi fisik langsung peserta didik SMP diuraikan dalam bentuk indikator, yang meliputi: a) berkelahi dengan teman sebaya, b) mengeroyok teman sebaya, c) mengganggu teman sebaya.

##### b. Agresi Fisik Tidak Langsung

Agresi fisik tidak langsung peserta didik SMP diuraikan dalam bentuk indikator, yang meliputi: a) memiliki rencana untuk melukai teman sebaya, b) membuat jebakan untuk teman sebaya.

#### 2. Agresi Benci atau Impulsif

Agresi yang dilakukan peserta didik sebagai pelampiasan keinginan untuk melukai atau menyakiti, atau agresi tanpa tujuan selain menimbulkan efek kesakitan secara mental pada korban atau sasaran, diuraikan dalam aspek di bawah ini:

##### a. Agresi Verbal Langsung

Agresi verbal langsung peserta didik SMP diuraikan dalam bentuk indikator, yang meliputi: a) mengucapkan kata-kata kasar, b) merendahkan teman sebaya.

### b. Agresi Verbal Tidak Langsung

Agresi verbal tidak langsung peserta didik SMP diuraikan dalam bentuk indikator, yang meliputi: a) merusak reputasi atau nama baik teman sebaya, b) menyebarkan gosip melalui media elektronik.

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu angket dan wawancara. Sugiyono (2012: 194) menjelaskan angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya. Angket disebarikan pada seluruh peserta didik kelas VIII, sedangkan untuk memperkuat data yang diperoleh berdasarkan penyebaran angket dilakukan wawancara kepada jumlah peserta didik kelas VIII dengan teknik *simple random sampling*.

Skala yang digunakan sebagai pedoman pemberian skor pada angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala *Likert*.

## F. Pengembangan Instrumen

### 1. Pengembangan Kisi-kisi Instrumen

Instrumen kecenderungan perilaku agresif peserta didik dikembangkan berdasarkan definisi operasional variabel. Instrumen berisi pernyataan-pernyataan mengenai kecenderungan perilaku agresif merujuk pada konsep yang dikembangkan oleh Berkowitz (2006: 14) yaitu agresi fisik langsung, agresi fisik tidak langsung, agresi verbal langsung, dan agresi verbal tidak langsung. Berikut akan disajikan dalam tabel kisi-kisi angket pengungkap kecenderungan perilaku agresif peserta didik.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Instrumen**  
**Kecenderungan Perilaku Agresif Peserta Didik**  
**(Sebelum Uji Coba)**

No	Aspek	Indikator	No. Pernyataan	$\Sigma$
1	Agresi fisik langsung	Perkelahian dengan teman sebaya	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9
		Melakukan pengeroyokan terhadap teman sebaya	10, 11, 12, 13, 14	5

No.	Aspek	Indikator	No. Pernyataan	$\Sigma$
		Senang mengganggu teman lain	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	8
	Agresi fisik tidak langsung	Memiliki rencana untuk melukai orang lain	23, 24, 25, 26	4
		Membuat jebakan untuk orang lain	27, 28	2
2.	Agresi verbal langsung	Mengeluarkan kata-kata kasar	29, 30, 31, 32, 33, 34	6
		Merendahkan teman sebaya	35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42	8
	Agresi verbal tidak langsung	Merusak reputasi atau nama baik teman	43, 44, 45, 46	4
		Menyebarkan gossip melalui media elektronik	47, 48, 49, 50, 51	5

Tabel di atas menunjukkan kisi-kisi instrumen kecenderungan perilaku agresif peserta didik yang dibuat sebelum uji coba dilakukan. Setelah uji coba, maka hasil kisi-kisi instrumen setelah uji coba adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.5**  
**Kisi-Kisi Instrumen**  
**Kecenderungan Perilaku Agresif Peserta Didik**  
**(Setelah Uji Coba)**

No	Aspek	Indikator	No. Pernyataan	$\Sigma$
1	Agresi fisik langsung	Berkelahi dengan teman sebaya	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9
		Mengeroyok teman sebaya	10, 11, 12, 13, 14	5
		Mengganggu teman sebaya lain	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	8
	Agresi fisik tidak langsung	Memiliki rencana untuk melukai teman sebaya	23, 24, 25, 26	4
		Membuat jebakan untuk teman sebaya	27, 28	2
2	Agresi verbal langsung	Mengucapkan kata-kata kasar	29, 30, 31, 32, 33, 34	6
		Merendahkan teman sebaya	35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42	8
	Agresi verbal tidak langsung	Merusak reputasi atau nama baik teman	43, 44, 45, 46	4

No	Aspek	Indikator	No. Pernyataan	$\Sigma$
		Menyebarkan gossip melalui media elektronik	47, 48, 49, 50, 51	5

Berikut ini akan disajikan kisi-kisi wawancara dalam tabel kisi-kisi pedoman wawancara pengungkap kecenderungan perilaku agresif peserta didik adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.6**  
**Kisi Kisi Pedoman Wawancara**  
**Kecenderungan Perilaku Agresif Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator	Kata Kunci	Responden/ Narasumber
1	Agresi fisik langsung	Berkelahi dengan teman sebaya	Memukul	Siswa, Wali Kelas, dan Guru Mata Pelajaran
		Mengeroyok teman sebaya	Berkelahi	
		Mengganggu teman sebaya lain	Jail	
	Agresi fisik tidak langsung	Memiliki rencana untuk melukai orang lain	Pengeroyokan	Siswa
Membuat jebakan untuk orang lain		Jebakan		
2	Agresi verbal langsung	Mengucapkan kata-kata kasar	Celaan	Siswa, Guru Mata Pelajaran, dan Wali Kelas
		Merendahkan teman sebaya	Merendahkan	
	Agresi verbal tidak langsung	Merusak reputasi atau nama baik teman	Gossip	Siswa
		Menyebarkan gossip melalui media elektronik	Jejaring sosial	

## 2. Pengujian Instrumen

### a. Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum diuji coba, instrumen kecenderungan perilaku agresif yang telah disusun terlebih dahulu ditimbang oleh tiga orang ahli. Penimbangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen dari aspek kesesuaian item



indikator dan item pernyataan dengan landasan teori, dan ketepatan bahasa yang digunakan, dilihat dari sudut bahasa baku dan subjek yang memberikan respon.

Penimbangan instrumen dilakukan untuk melihat kesesuaian indikator dan butir-butir pernyataan baik dari segi isi, konstruk dan redaksional. Instrumen yang ditimbang oleh para ahli diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yaitu memadai dan tidak memadai. Memadai artinya butir instrumen tersebut bisa langsung digunakan atau harus dibuang dan bisa digunakan tetapi harus diperbaiki terlebih dahulu.

Pertimbangan dilakukan oleh dua dosen Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, yaitu Dr. Mubiar Agustin, M.Pd, serta Drs. Sudaryat Nurdin Ahmad, dan pakar di sekolah yaitu H. Srinari, S.Pd.

Hasil penilaian menunjukkan secara konstruk seluruh item pada angket kecenderungan perilaku agresif termasuk memadai. Terdapat item-item yang perlu diperbaiki dari segi bahasa dan isi. Hasil penimbangan dari beberapa ahli dapat disimpulkan pada dasarnya item-item pernyataan dapat digunakan dengan beberapa perbaikan redaksi agar mudah dipahami peserta didik.

#### **b. Uji Keterbacaan Instrumen**

Uji keterbacaan instrumen dilaksanakan kepada enam peserta didik didik kelas VIII SMP Negeri 1 Weru. Tujuan uji keterbacaan ini adalah untuk mengukur tingkat keterbacaan instrumen dari segi kata-kata, istilah dan kalimat secara utuh. Hasil uji keterbacaan adalah penyederhanaan kalimat tanpa mengubah makna dari pernyataan tersebut.

Berdasarkan uji keterbacaan pada keenam peserta didik tersebut, tidak terdapat ketidaksesuaian dari keseluruhan butir pernyataan. Para peserta didik memahami dan merasa mampu untuk mencerna maksud dari tiap butir pernyataan.

#### **c. Uji Validitas**

Validitas item adalah derajat kesesuaian antara satu item dengan item-item yang lainnya dalam suatu perangkat instrumen. Suatu instrumen dapat dikatakan valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2010: 211))

Adapun langkah-langkah menghitung validitas item, sebagai berikut.

- 1) Menghitung koefisien korelasi spearman rho dengan rumus:

$$\rho = 1 - \frac{6 \cdot \sum b1^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan :

$\rho$  = koefisien korelasi tata jenjang

$b$  = singkatan dari Beda, Beda Skor antara subjek

$n$  = Banyak sampel

(nilai rho ( $\rho$ ) merupakan hasil pengurangan 1 terhadap hasil pembagian dari 6 kali jumlah kuadrat perbedaan peringkat dibagi pangkat tiga jumlah sampel dikurangi jumlah sampel).

- 2) Mencari nilai  $r_{\text{tabel}}$  untuk  $\alpha = 0,01$  (tingkat kepercayaan 99%).

Pengolahan data dalam penelitian dilakukan dengan bantuan program SPSS 20.0 *for windows* terhadap 51 item pernyataan dalam instrumen dengan jumlah subjek sebanyak 360 responden (peserta didik).

Hasil uji validitas setiap item cerita dalam instrumen penalaran moral peserta didik kelas VIII SMP secara rinci terdapat dalam Tabel 3.7 berikut ini.

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Validitas**

Kesimpulan	Pernyataan	Jumlah
VALID	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51	51
INVALID	-	-

*Keterangan: Rekapitulasi hasil validitas terlampir*

Sejumlah 51 item pernyataan yang diujicobakan diperoleh 51 item pernyataan yang memenuhi kriteria penerimaan  $r$  (valid) dan tidak ada item yang tidak memenuhi memenuhi (invalid). Hasil menunjukkan bahwa untuk 51 item pernyataan valid sudah memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data.

#### d. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan instrumen tersebut dapat dipercaya. “Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu (Arikunto, 2010: 221)”. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Untuk menguji reliabilitas instrumen, digunakanlah rumus *Alpha* untuk mencari reliabilitas instrumennya. Adapun rumus *Alpha* adalah sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

#### Keterangan:

- $r_{11}$  : Reliabilitas Instrumen  
 $k$  : Banyaknya butir pernyataan atau butir soal  
 $\sum \sigma b^2$  : jumlah varians butir  
 $\sigma^2 t$  : varians total

(Arikunto, 2010:239)

Untuk menentukan koefisien reliabilitasnya, digunakan kriteria interpretasi nilai  $r$  dapat dilihat pada Tabel 3.8 berikut.

**Tabel 3.8**  
**Interpretasi Nilai  $r$**

Besarnya nilai $r$	Interpretasi
0,90 – 1,00	Hubungan Sangat Tinggi
0,70 - 0,90	Hubungan Tinggi
0,40 – 0,70	Hubungan Cukup
0,20 - 0,40	Hubungan Rendah
Kurang dari 0,20	Hub. Dapat dikatakan tidak ada

Sumber: Cece Rakhmat & M.Solehuddin, 2006:74

Setelah uji validitas, kemudian dilakukan uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian, dengan menggunakan *SPSS 20.00 for Windows* didapat nilai reliabilitas 0.937 seperti pada Tabel 3.9 berikut.

**Tabel 3.9**  
**Statistik Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
.937	51

Nilai reliabilitas 0.937 yang didapat berarti reliabilitas pada instrumen bernilai tinggi, itu berarti menunjukkan bahwa instrumen memiliki keterandalan yang tinggi, sehingga instrumen layak untuk digunakan dalam penelitian.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuesioner (angket) dan wawancara. Menurut Sugiyono (2011: 142) “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya”.

Data yang ingin diketahui dalam penelitian ini yaitu profil kecenderungan perilaku agresif peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Weru. Peserta didik hanya perlu menjawab pernyataan dengan cara memilih alternatif respon yang telah disediakan. Kuesioner berisi 51 item (sebelum uji coba), ini disebarkan untuk kepentingan mencari tingkat validitas dan reliabilitas. Kuesioner setelah uji coba berisi 51 item, yang selanjutnya digunakan dalam tahap penelitian *pretest* dan *posttest*.

Wawancara dilakukan kepada peserta didik untuk memperkuat hasil penyebaran angket. Wawancara akan dilaksanakan jika hasil angket kecenderungan perilaku agresif peserta didik kelas VIII tinggi. Pedoman wawancara pengungkap kecenderungan perilaku agresif peserta didik dikembangkan berdasarkan definisi operasional variabel pada angket.

Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semistruktur (*semistructure interview*). Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in depth interview*, di mana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuannya ialah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara diminta

pendapat, dan ide-idenya (Sugiono, 2011: 141). Wawancara dilakukan untuk menyempurnakan hasil instrumen yang telah dilakukan kepada peserta didik sebelumnya, wawancara dilaksanakan kepada 5% populasi di SMP Negeri 1 Weru atau 18 orang peserta didik, wawancara dilakukan dengan tatap muka langsung dengan peserta didik.

## **H. Analisis Data**

### **1. Verifikasi Data**

Verifikasi data yang dilakukan untuk memeriksa kelengkapan jumlah angket sebelum disebarkan dengan yang telah disebarkan. Pemeriksaan kelengkapan dilakukan juga pada kelengkapan peserta didik mengisi data yang dibutuhkan yaitu data pribadi dan respon jawaban peserta didik terhadap pernyataan perilaku dalam instrumen.

### **2. Skoring**

Skoring dilakukan pada setiap alternatif jawaban yang diberikan peserta didik. Peserta didik diberi skor 5 jika memilih respon yang menggambarkan kecenderungan selalu dilakukan, peserta didik diberi skor 4 jika memilih respon yang menggambarkan kecenderungan sering dilakukan, peserta didik diberi skor 3 jika memilih respon yang menggambarkan kecenderungan kadang-kadang dilakukan, peserta didik diberi skor 2 jika memilih respon yang menggambarkan kecenderungan jarang dilakukan, peserta didik diberi skor 1 jika memilih respon yang menggambarkan kecenderungan tidak pernah dilakukan. Kriteria penyekoran untuk setiap cerita adalah sebagai berikut.

### **3. Pengelompokkan dan Penafsiran Data**

Data yang telah terkumpul dari responden selanjutnya dibagi ke dalam lima tingkat dengan menggunakan katagori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah yang diperoleh melalui konversi skor mentah menjadi skor matang dengan menggunakan batas lulus ideal. Perhitungan kategorisasi untuk instrumen kemampuan perencanaan pribadi, didasarkan pada langkah-langkah menurut Azwar (2012: 148) sebagai berikut.

- a) Menghitung skor total masing-masing responden.
- b) Mengkonversi skor responden menjadi skor baku, dengan rumus:

$$Z \text{ Skor} = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

Keterangan :  $x$  = skor responden yang hendak diubah menjadi skor T

$\bar{x}$  = rata-rata skor kelompok

$s$  = standar deviasi skor kelompok

(Azwar, 2009: 142)

c) Mengkonversi skor Z menjadi skor T, dengan rumus:

$$T = 50 + 10 [Z \text{ Skor}]$$

Keterangan : Skor T = skor T atau skor matang yang dicari

50 = konstanta nilai tengah sebagai rata-rata

10 = konstanta standar deviasi

Z skor = skor baku

(Azwar, 2009: 156)

d) Mengelompokan data menjadi lima kategori dengan pedoman sebagai berikut

**Tabel 3.10**  
**Konversi Skor T**

Skala skor T	Kategori Skor
$x \geq \mu + 1.5 \sigma$	Sangat Tinggi
$\mu - 1.5 \sigma < x < \mu + 1.5 \sigma$	Tinggi
$\mu - 1.5 \sigma < x < \mu + 0.5 \sigma$	Sedang
$\mu - 0.5 \sigma < x < \mu + 0.5 \sigma$	Rendah
$x \leq \mu - 0.5 \sigma$	Sangat Rendah

(Azwar, 2012: 148)

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, pengelompokan data untuk profil kecenderungan perilaku agresif sebagai berikut.

**Tabel 3.11**  
**Konversi Skor T**

No.	Skala skor T	Kategori Komunikasi Interpersonal
1	$\geq 66.00$	Sangat Tinggi
2	56.00 – 65.99	Tinggi
3	46.00 – 55.99	Sedang
4	36.00 – 45.99	Rendah
5	$\leq 35.99$	Sangat Rendah

Selanjutnya menghitung ketercapaian setiap indikator, digunakan untuk mengetahui kecenderungan perilaku agresif peserta didik. Hal ini juga dapat digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* pencapaian materi layanan program

bimbingan dan konseling. Perhitungan tingkat ketercapaian setiap indikator dituangkan dalam bentuk persentase dengan ditentukan terlebih dahulu skor ideal/kriterium.

Sugiyono (2012: 246) menjelaskan skor ideal adalah skor yang ditetapkan dengan asumsi bahwa setiap responden pada setiap pernyataan memberi jawaban dengan skor tertinggi, kemudian dilakukan cara membagi jumlah skor hasil penelitian dengan skor ideal. Adapun perhitungan tingkat ketercapaian digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase ketercapaian indikator} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh pada setiap indikator}}{\text{Skor ideal (maksimal) indikator}} \times 100\%$$

#### 4. Proses dan Hasil Uji Kelayakan Teknik Bermain Peran

Langkah selanjutnya setelah hasil dari kecenderungan perilaku agresif peserta didik didapatkan adalah merancang program dengan teknik bermain peran yang digunakan sebagai *treatment* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Weru untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif.

Proses yang dilaksanakan dalam uji kelayakan program dengan teknik bermain peran, yaitu (a) konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai program yang telah disusun; (b) meminta pertimbangan kepada tiga orang pakar yaitu dosen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang merupakan dua pakar program, serta satu orang praktisi yaitu guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 1 Weru.

#### 5. Teknik Perhitungan Keefektifan Teknik Bermain Peran

Teknik perhitungan keefektifan teknik bermain peran untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif. Analisis data untuk mengetahui efektivitas teknik bermain peran untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif menggunakan statistik nonparametrik. Mengukur signifikan tiap indikator dan keefektifan teknik bermain peran yaitu dengan uji perbedaan dua rerata *Mann Whitney Utes*.

Mengukur keefektifan teknik bermain peran dilakukan dengan langkah-langkah yaitu sebagai berikut:

### a. Membandingkan Skor *Pretest* dan *Posttest*

Menghitung skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol baik skor kecenderungan perilaku agresif secara umum atau berdasarkan aspek untuk mengetahui perbedaan diantara dua kelompok tersebut.

### b. Menghitung Indeks Gain

Setelah dilaksanakan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol, dihitung skor kecenderungan perilaku agresif baik secara umum maupun berdasarkan aspek. Untuk mengetahui efektivitas peningkatan dan menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan perolehan gain masing-masing peserta didik. Digunakan rumus skor gain yang ternormalisasi (N-gain) menurut Meltzer (Awaludin, 2008: 68)

$$\text{Indeks Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{SkorMaksimum} - \text{Pretest}}$$

Kriteria indeks Gains ( $g$ ):

tinggi : ( $g$ ) > 70; sedang :  $30 \leq (g) \leq 70$ ; rendah : ( $g$ ) < 30

Langkah-langkah pengujian yang ditempuh untuk data *pretest*, *posttest*, dan indeks *gain* adalah sebagai berikut:

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data kedua kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada penelitian ini untuk mengetahui normal atau tidaknya data penelitian digunakan uji *Kolmogorov Smirnov* pada tingkat signifikansi 5%. Distribusi data penelitian dikatakan normal jika hasil analisis diperoleh  $p > 0.05$ , sedangkan jika nilai  $p < 0.05$  menunjukkan bahwa distribusi data penelitian tidak normal.

#### 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians homogeny atau tidak. Uji homogenitas varian digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berasal dari kelompok yang memiliki varian yang sama. Pada penelitian ini uji homogenitas varian



menggunakan teknik *Levene Test*. Data homogen jika diperoleh nilai  $p > 0.05$  dan data tidak homogen jika nilai  $p < 0.05$ .

3) Jika data yang dianalisis berdistribusi normal dan homogen, maka untuk pengujian hipotesis dilakukan uji t.

4) Jika data yang dianalisis berdistribusi normal tetapi tidak homogen, maka untuk pengujian hipotesis dilakukan uji t.

5) Jika salah satu atau kedua data yang dianalisis tidak berdistribusi normal, maka tidak dilakukan uji homogenitas sedangkan untuk pengujian hipotesis dilakukan uji statistik non parametric, seperti uji *Mann-Whitney*

### c. Uji Mann-Whitney atau U-tes

Perhitungan menggunakan statistika nonparametrik dengan Uji Mann-Whitney atau U-tes untuk menguji sampel eksperimen dan kontrol dengan bantuan program *Microsoft Excel 2007* dan *SPSS 20.0 for Windows*. Uji *Mann-Whitney* atau U-tes untuk menguji sampel eksperimen dan kontrol, sebagai berikut.

$$U = n_1 n_2 \frac{n_1(n_1 + 1)}{2}$$

Ekuivalen dengan

$$U = n_1 n_2 \frac{n_2(n_2 + 1)}{2}$$

Keterangan:

$R_1$  = jumlah rangking dengan ukuran sampel  $n_1$

$R_2$  = jumlah rangking dengan ukuran sampel  $n_2$

$s$  = simpangan baku

(Susetyo, 2010: 236)

Harga U dipilih yang terkecil dari hasil perhitungan pada masing-masing kelompok 1 dan 2. Taraf signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha = 0.01$ . Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ ;  $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ . Kriteria  $H_0$  ditolak jika  $U_{hitung} \leq U_{tabel}$  yang dirumuskan dengan harga peluang ( $p$ ) dibandingkan dengan taraf nyata yang ditentukan.