

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, yaitu siswa kelas IV SDN Sarijadi 7 Tahun Ajaran 2013/2014. Banyaknya anggota populasi dalam penelitian adalah 47 siswa yang terbagi ke dalam 2 kelas, dengan penjabarannya sebagai berikut :

Tabel 3.1

Tabel Anggota Populasi

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	IV A	27
2.	IV B	20

Sedangkan sampel penelitian sejumlah 24 siswa yang diambil menggunakan teknik *random sampling* atau pengambilan sampel secara acak, dengan memasukkan sebagian kategori penyesuaian sosial siswa rendah, sedang dan tinggi.

Pertimbangan dalam pemilihan lokasi dan subjek penelitian ini didasarkan atas :

1. Siswa kelas IV aktivitas sosialnya mulai berkelompok dan suasana hati yang dipengaruhi oleh kehidupan sosial (Patti Ghezzi <http://www.schoolfamily.com/school-family-articles/article/10655-help-your-child-adjust-socially>)
2. SDN Sarijadi 7 merupakan salah satu sekolah dasar yang menerapkan kurikulum 2013, dalam kurikulum 2013 jenjang kelas IV terdapat pembelajaran permainan kelompok di luar ruangan.

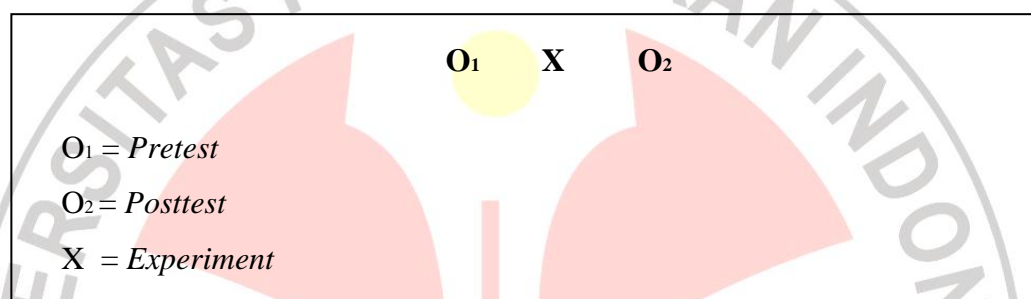
Nurul Fahmi, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENGEMBANGKAN PENYESUAIAN SOSIAL SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, dalam model desain ini tidak ada kelompok pembanding atau kontrol, namun diberi tes awal dan tes akhir disamping pemberian perlakuan. Kemudian hasil antara *pretest* dan *posttest* dibandingkan, perbedaannya menunjukkan dampak dari pemberian perlakuan dalam jangka waktu tertentu (Sukmadinata, 2012 : 208).



Gambar 3.1

Desain penelitian *Pre – Exsperimental One Group Pretest-Posttest Design*
 (Campbell & Stanley, 1963 : 7 ; Furqon, 2011 : 189)

C. Metode Penelitian

Dalam penelitian efektivitas permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa menggunakan pendekatan kuantitatif yang dirancang untuk menjawab hipotesis secara spesifik. Data hasil penelitian dijelaskan secara akurat dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol, mengenai efektivitas permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa secara nyata dalam bentuk angka sehingga memudahkan proses analisis dan penafsirannya (Sukmadinata, 2012 : 53).

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode desain *pre – experimental* yaitu satu kelompok atau beberapa kelompok yang diamati setelah beberapa intervensi yang diduga menyebabkan perubahan antara *pre-and posttest*. Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol atau

pembandingan, di samping itu, ada prosedur pengacakan yang digunakan untuk mengendalikan variabel asing (Campbell & Stanley, 1963 : 7).

D. Definisi Operasional

1. Penyesuaian Sosial

Dalam penelitian ini menggunakan teori Scheneiders (1964 : 454-455), disebutkan bahwa penyesuaian sosial adalah kemampuan dalam memberikan reaksi secara efektif terhadap kehidupan nyata, situasi dan hubungan sosial sehingga mampu diterima oleh lingkungan dan merasa nyaman.

Penyesuaian sosial (*social adjustment*) merupakan salah satu bagian dari penyesuaian diri. Oleh karena itu, ketika membahas penyesuaian sosial akan merujuk pada konsep penyesuaian diri seseorang dalam konteks interaksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Menurut Scheneiders (1964: 51) Penyesuaian diri merupakan proses yang meliputi respon mental dan perilaku yang merupakan usaha individu untuk mengatasi dan menguasai kebutuhan-kebutuhan dalam dirinya, ketegangan-ketegangan, frustrasi dan konflik-konflik agar terdapat keselarasan antara tuntutan dari dalam dirinya dengan tuntutan atau harapan dari lingkungan sekitarnya.

Senada dengan pendapat Derlega dan Janda (1978:27) Penyesuaian sosial merupakan penyesuaian yang melibatkan kemampuan untuk mengatasi terhadap lingkungan yang terus-menerus berubah dan menantang sehingga mampu beradaptasi dan menguasai lingkungan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan yang dimaksud dalam penelitian penyesuaian sosial adalah kemampuan siswa kelas IV SDN Sarijadi 7 dalam bersikap respek dan menerima peraturan sekolah, memiliki minat dan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sekolah, membangun relasi yang baik dengan teman-teman di sekolah, bersikap hormat terhadap guru, pemimpin sekolah dan staf sekolah lainnya dan membantu sekolah dalam merealisasikan tujuan-tujuannya

secara efektif yang terus menerus berubah dan menantang, sehingga mampu diterima oleh lingkungan dan merasa nyaman di sekolah.

Adapun bentuk penyesuaian sosial yang mengarah pada hasil penyesuaian sosial yang baik di lingkungan sekolah menurut Scheneiders (1964: 451) adalah :

a. Bersikap respek dan menerima peraturan sekolah

Indikator :

- 1) Siswa mentaati peraturan-peraturan sekolah.
- 2) Memiliki rasa disiplin.

b. Memiliki minat dan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sekolah

Indikator :

- 1) Ikut serta untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar di kelas.
- 2) Menyenangi kegiatan dan ekstrakurikuler di sekolah.

c. Membangun relasi yang baik dengan teman-teman di sekolah

Indikator :

- 1) Berhubungan baik dengan teman yang sesama jenis kelamin maupun berbeda.
- 2) Mampu bekerja sama dengan teman di sekolah
- 3) Mudah bergaul.

d. Bersikap hormat terhadap guru, pemimpin sekolah dan staf sekolah lainnya

Indikator :

- 1) Ramah terhadap guru, pimpinan sekolah dan staf lainnya.
- 2) Menghargai guru, pimpinan sekolah dan staf sekolah baik di sekolah maupun di luar sekolah.

e. Membantu sekolah dalam merealisasikan tujuan-tujuannya.

Indikator :

- 1) Menerima tugas pelajaran dari guru dan mengerjakannya dengan sungguh-sungguh.
- 2) Melaksanakan kewajiban sebagai siswa.

2. Permainan Kelompok

Terapi bermain menurut Landreth (Sweeney & Homeyer, 1999 : 5) merupakan hubungan interpersonal yang dinamis antara anak dan terapis yang terlatih menggunakan bahan dan alat untuk bermain dan memfasilitasi pengembangan hubungan yang aman bagi anak untuk sepenuhnya mengekspresikan dan mengeksplorasi diri (perasaan, pikiran, pengalaman, dan perilaku) melalui komunikasi anak yang alami.

Landreth, Slavson & Schiffer (Rennie 2000) mendefinisikan permainan kelompok sebagai suatu sistem hubungan antara dua atau lebih anak, berlatih bermain dengan menerapkan prosedur terapi dan keterampilan bermain, dan bahan bermain dipilih untuk membantu anak-anak lebih sepenuhnya mengekspresikan dan mengeksplorasi pengalaman mereka, pikiran, perasaan, dan perilaku, serta untuk meningkatkan keterampilan interpersonal dan sosial mereka melalui bermain.

Sejalan dengan pendapat Rusmana (2009:1) permainan kelompok adalah permainan-permainan yang melibatkan pertukaran objek-objek tidak berarti secara berulang-ulang diantara para pemain memerlukan praktik tindakan berbagai objek dan sumber yang bernilai nyata, yang berfungsi memperkuat nilai-nilai kerjasama dan rasa memiliki kelompok.

Tujuan permainan kelompok menurut White & Flynt (Sweeney dan Homeyer 1999: 338) adalah untuk membantu anak menciptakan lingkungan kelompok di mana anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosialisasi mereka. Dengan cara ini anak bisa tertarik belajar secara sosial dan mengembangkan kepedulian terhadap kesejahteraan kelompok serta untuk diri mereka sendiri.

Ginott (McGuide, 2000) mengidentifikasi beberapa fitur penting yang menyediakan dasar pemikiran untuk permainan kelompok. Kehadiran beberapa anak-anak memfasilitasi pembentukan diinginkan suatu hubungan antara masing-masing anak dan terapis, dalam bermain kelompok, anak-anak saling mengalami stimulasi gagasan dan perasaan, yang membawa wawasan yang mendalam. Anak-anak memiliki kesempatan

untuk mengajar satu sama lain dan mengamati satu sama lain, mempercepat kesadaran mereka akan permisif dari pengaturan dan membebaskan mereka terlibat peningkatan dalam berbagai kegiatan. Sebuah lingkungan sosial yang nyata dibuat di mana anak-anak mampu menemukan dan bereksperimen dengan cara-cara baru dan lebih tepat untuk berhubungan dengan teman sebayanya.

Upaya mengembangkan penyesuaian sosial dengan menggunakan tehnik permainan kelompok, menurut Ismail dan Rusmana (2009) sebaiknya untuk pemilihan permainannya harus mempertimbangkan dan menyesuaikan dengan karakteristik sebagai berikut :

- a. Melibatkan banyak anak-anak antara 15-40 anak, agar terjadi interaksi sosial serta peningkatan sensitivitas atau kepekaan pada dinamika yang melandasi terjadinya proses penyesuaian sosial.
- b. Memiliki peraturan dan suasana persaingan yang kuat.
- c. Menggunakan alat bantu, beberapa permainan membutuhkan alat bantu untuk mendukung realisme aktivitas agar terwujudnya tujuan yang ingin dicapai, seperti, gambar mangkuk, kain, ember, tali rafia, peluit dan lain-lain.
- d. Berfokus tunggal, menciptakan lingkungan kelompok di mana anak-anak dapat mengembangkan keterampilan penyesuaian sosial mereka.
- e. Memodifikasi permainan bisa dengan rancangan pemecahan masalah, disiplin diri, kontrol emosional dan peran-peran pemimpin.

Menurut Gladding (Rusmana, 2009 : 86) ada empat langkah utama yang harus ditempuh dalam melaksanakan permainan kelompok: 1) langkah awal (*beginning a group*); 2) langkah transisi (*the transition stage in a group*); 3) langkah kerja (*the working stage in a group*); 4) langkah terminasi (*termination of a group*).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan kelompok adalah permainan yang dilakukan oleh dua orang siswa atau lebih yang dibimbing oleh peneliti selaku konselor untuk

mengembangkan nilai-nilai kerjasama dan penyesuaian sosial, dengan empat langkah yaitu awal, transisi, kerja dan terminasi.

E. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian ini berupa angket untuk mengungkap penyesuaian sosial siswa sekolah dasar kelas IV, tujuan digunakannya angket penyesuaian sosial adalah untuk mengetahui gambaran penyesuaian sosial siswa kelas IV SDN Sarijadi 7 tahun ajaran 2013/2014

2. Jenis Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena sosial yang dialami. Jenis instrument yang digunakan adalah kuesioner atau angket yaitu salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013 : 199).

Instrument penyesuaian sosial ini menggunakan skala Guttman, skala pengukuran dengan tipe ini di dapat jawaban yang tegas dan konsisten yaitu “YA atau TIDAK”, skala Guttman dibuat dalam bentuk *checklist* (√).

Tabel 3.2

Pola Skor Pilihan Angket Penyesuaian Sosial

Pernyataan	Skor dua pilihan alternative respon	
	YA	TIDAK
Positif	1	0
Negatif	0	1

3. Pengembangan Kisi-kisi Instrumen

Penyusunan kisi-kisi instrument bertitik tolak dari variabel-variabel yang dirumuskan dalam definisi operasional, yang selanjutnya ditentukan aspek yang akan di ukur lalu diturunkan ke indikator, dari indikator kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan (Sugiyono, 2013 : 149).

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Penyesuaian Sosial di Sekolah Dasar Kelas IV

Aspek	Indikator	Pernyataan		Σ
		+	-	
Bersikap respek dan menerima peraturan-peraturan sekolah	1. Siswa mentaati peraturan-peraturan sekolah.	a. Saya memakai seragam sesuai dengan peraturan sekolah (1) b. Saya lebih suka rambut pendek rapi (bagi laki-laki) (21)	a. Saya tidak memakai logo sekolah pada seragam sekolah (2) b. Saya senang memakai perhiasan berlebihan ke sekolah (bagi perempuan) (22)	4
	2. Memiliki rasa disiplin	a. Saya datang ke sekolah tepat waktu (3)	a. Saya telat mengumpulkan PR yang diberikan guru (4) b. Saya dibangunkan oleh orang tua untuk berangkat sekolah (23)	3
Berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sekolah	1. Ikut serta untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar di kelas	a. Saya bertanya kepada guru jika ada pelajaran yang tidak dipahami (5) b. Saya berani meluruskan jika	a. Saya mengobrol dengan teman pada saat guru menenrangkan di depan kelas (6)	3

Aspek	Indikator	Pernyataan		Σ
		+	-	
		guru keliru dalam menjelaskan pelajaran di kelas (24)		
	2. Menyenangi kegiatan dan ekstrakurikuler di sekolah	a. Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah (7)	a. Saya mengikuti upacara setiap hari senin dengan terpaksa (8) b. Saya latihan ekstrakurikuler jika ada perlombaan (25)	3
Membangun relasi yang baik dengan teman-teman di sekolah	1. Berhubungan baik dengan teman yang sesama jenis kelamin maupun berbeda.	a. Saya menyapa teman terlebih dulu (9) b. Saya senang bermain bersama teman-teman (26)	a. Saya enggan duduk sebangku dengan teman lawan jenis (10)	3
	2. Mampu bekerja sama dengan teman di sekolah	a. Saya membantu teman yang kesulitan memahami pelajaran (11)	a. Saya malu menyampaikan pendapat ketika berdiskusi dengan teman. (12) b. Saya memberi contekan kepada teman saat ulangan (27)	3
	3. Mudah bergaul	a. Saya mudah berteman dengan orang baru (13)	a. Saya hanya berteman dengan yang memiliki hobi sama (14)	2

Aspek	Indikator	Pernyataan		Σ
		+	-	
Bersikap hormat terhadap guru, pemimpin sekolah dan staf sekolah lainnya	1. Ramah terhadap guru, pimpinan sekolah dan staf lainnya.	a. Saya mengucapkan salam saat bertemu dengan guru (15)	a. Saya menghindar jika bertemu penjaga sekolah (28)	2
	2. Menghargai guru, pimpinan sekolah dan staf sekolah baik di sekolah maupun di luar sekolah.	a. Saya menghormati guru seperti orang tua di rumah (16)	a. Saya menjahili guru yang galak (17) b. Saya menceritakan kejelekan guru kepada orang lain (29)	3
Membantu dan bekerjasama demi pencapaian tujuan sekolah	1. Menerima tugas dari guru dan mengerjakannya dengan sungguh-sungguh	a. Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. (18)	a. Saya mengerjakan PR di sekolah (19)	2
	2. Melaksanakan kewajiban sebagai siswa	a. Saya melaksanakan piket sesuai dengan jadwal (20)	a. Saya belajar di sekolah dipaksa orang tua (30).	2
				30

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan alat ukur, Instrumen yang valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk menadapatkan data itu valid, valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Riduwan ; Arikunto ; Sugiono, 2012 : 97).

Kaidah keputusan Valid :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ **berarti valid**

$t_{hitung} < t_{tabel}$ **berarti tidak valid**

Pengujian validitas butir item yang dilakukan dalam penelitian adalah seluruh item yang terdapat dalam angket penyesuaian sosial siswa. Pengolahan data dalam penelitian dilakukan dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2007* terhadap 30 item pernyataan dalam instrumen dengan jumlah subjek sebanyak 47 siswa. Dari 30 butir item instrumen diperoleh item pernyataan yang valid sebanyak 17 item dan sebanyak 13 item pernyataan yang tidak valid. Hasil uji validitas setiap item dalam instrumen kemampuan penyesuaian sosial siswa sekolah dasar kelas IV dapat dilihat dengan rincian di bawah ini.

Tabel 3.4

Hasil Uji Validitas Instrumen Penyesuaian Sosial Siswa
Sekolah Dasar Kelas IV

Kesimpulan	No. Item	Jumlah
Memadai	1,3,4,5,8,9,12,13,14,15,17,19,20,24,27,28,30	17
Buang	2,6,7,10,11,16,18,21,22,23,25,26,29	13

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sukmadinata (2012 : 229) reliabilitas merupakan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran, perhitungan koefisien reliabilitas instrumen menggunakan program SPSS 20 dengan model *Alpha*. Kriteria untuk mengetahui tingkat reliabilitas, digunakan klasifikasi sebagai berikut.

0,800 sampai dengan 1,000 : sangat tinggi
0,600 sampai dengan 0,799 : tinggi
0,400 sampai dengan 0,599 : cukup tinggi
0,200 sampai dengan 0,399 ; rendah
0,000 sampai dengan 0,199 ; sangat rendah (tidak valid)

Gambar 3.2
Penafsiran Indeks Korelasi Reliabilitas Instrumen
(Riduwan, 2012 : 98)

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.638
		N of Items	9 ^a
	Part 2	Value	.555
		N of Items	8 ^b
	Total N of Items		17
Correlation Between Forms			.497
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.664
	Unequal Length		.664
Guttman Split-Half Coefficient			.624

a. The items are: ITEM1, ITEM2, ITEM3, ITEM4, ITEM5, ITEM6, ITEM7, ITEM8, ITEM9.
b. The items are: ITEM9, ITEM10, ITEM11, ITEM12, ITEM13, ITEM14, ITEM15, ITEM16, ITEM17.

Gambar 3.3
Hasil reliabilitas menggunakan program SPSS 20
dengan model *Alpha*

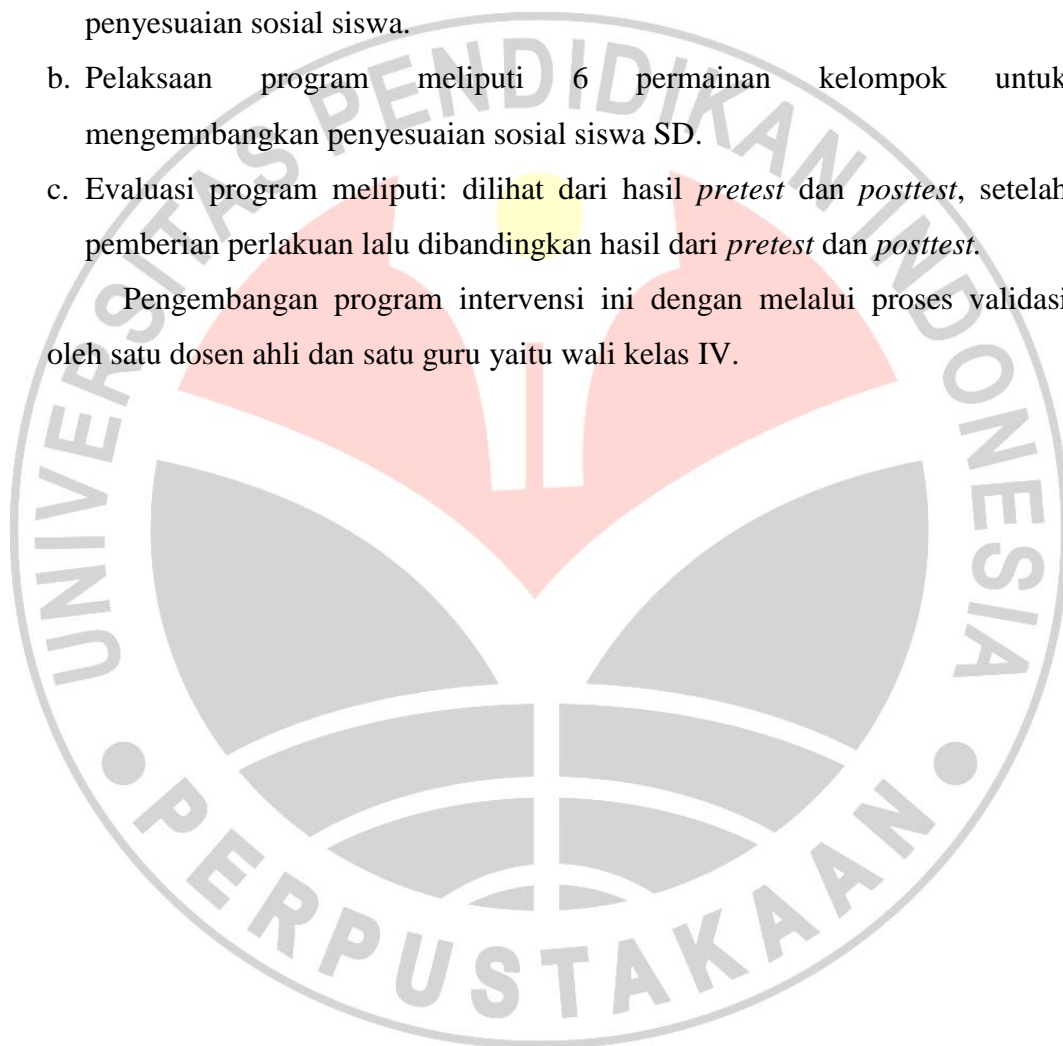
Hasil perhitungan statistik untuk mengetahui tingkat reliabilitas angket penyesuaian sosial siswa sekolah dasar didapatkan hasil reliabilitas 0,624 yang berarti berada dalam kategori reliabilitas tinggi.

G. Pengembangan Program Permainan Kelompok untuk Mengembangkan Penyesuaian Sosial Siswa Kelas IV SDN Sarijadi 7

Dalam pengembangan program intervensi untuk mengembangkan penyesuaian sosial dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

- a. Perencanaan program meliputi analisis kebutuhan (*need assessment*) dengan penyebaran angket penyesuaian sosial, dan berdasarkan gambaran umum penyesuaian sosial siswa.
- b. Pelaksanaan program meliputi 6 permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa SD.
- c. Evaluasi program meliputi: dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*, setelah pemberian perlakuan lalu dibandingkan hasil dari *pretest* dan *posttest*.

Pengembangan program intervensi ini dengan melalui proses validasi oleh satu dosen ahli dan satu guru yaitu wali kelas IV.



Tabel 3.5
Mekanisme Program Intervensi Permainan Kelompok untuk Mengembangkan Penyesuaian Sosial Siswa
Kelas IV SDN Sarijadi 7 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014

Kegiatan / Aspek	Pembukaan	Pernyataan Tujuan	Penjelasan langkah	Pembantu -kan kelompok	Materi	Metode / Teknik	Standar Kompetensi	Indikator	Waktu
Analisis kebutuhan (<i>Need assessment</i>)	“Pulpen berjalan”	1. Mengetahui gambaran penyesuaian sosial 2. Menyesuaikan program yang akan di buat dengan kebutuhan siswa kelas kelas IV SDN Sarijadi 7 Bandung tahun ajaran 2013/2014	1. Membagikan angket ke siswa kelas IV 2. Menjelaskan cara pengerjaannya 3. Memeriksa pengerjaan siswa 4. Siswa mengumpulkan angket		Instrumen penyesuaian sosial SD	Kuesioner	Siswa dapat mengerjakan angket dengan benar	Siswa memahami cara mengerjakan angket	Sept 2013
Sosialisasi program	“Tepuk pagi, siang, malam”	1. Saling mengenal antara peneliti dan siswa serta peneliti diterima oleh siswa 2. Siswa mengetahui maksud dan	1. Peneliti menjelaskan maksud kehadirannya 2. Peneliti menjelaskan tujuan program keseluruhan siswa		Program intervensi	Ceramah	Siswa memahami seluruh kegiatan yang ada dalam program	Siswa tertarik dengan program permainan kelompok.	Okt 2013

Kegiatan / Aspek	Pembukaan	Pernyataan Tujuan	Penjelasan langkah	Pembantu -kan kelompok	Materi	Metode / Teknik	Standar Kompetensi	Indikator	Waktu
		tujuan pelaksanaan kegiatan.	kelas IV						
Storming		1. Penjelasan waktu dan rangkaian kegiatan yang akan ditempuh dalam pelaksanaan kegiatan 2. Menumbuhkan kesediaan siswa untuk mengikuti seluruh kegiatan yang ada dalam program.	Peneliti membuka pertanyaan dari siswa mengenai kegiatan yang akan ditempuh dalam program.						Okt 2013
Norming		Seluruh siswa bersedia mengikuti seluruh kegiatan yang ada dalam program dengan senang hati.	Peneliti menanyakan kesiapan kepada siswa mengenai keikut sertaanya dalam seluruh kegiatan						Okt 2013
Menerima peraturan	“Tepuk nyamuk”	Siswa dapat mematuhi	1. Pembimbing membagi	“Baso dan Mangkuk”	Tuan Jam	Permainan kelompok /	Menerima dengan sadar	1. Siswa mengenal	1x 45 menit

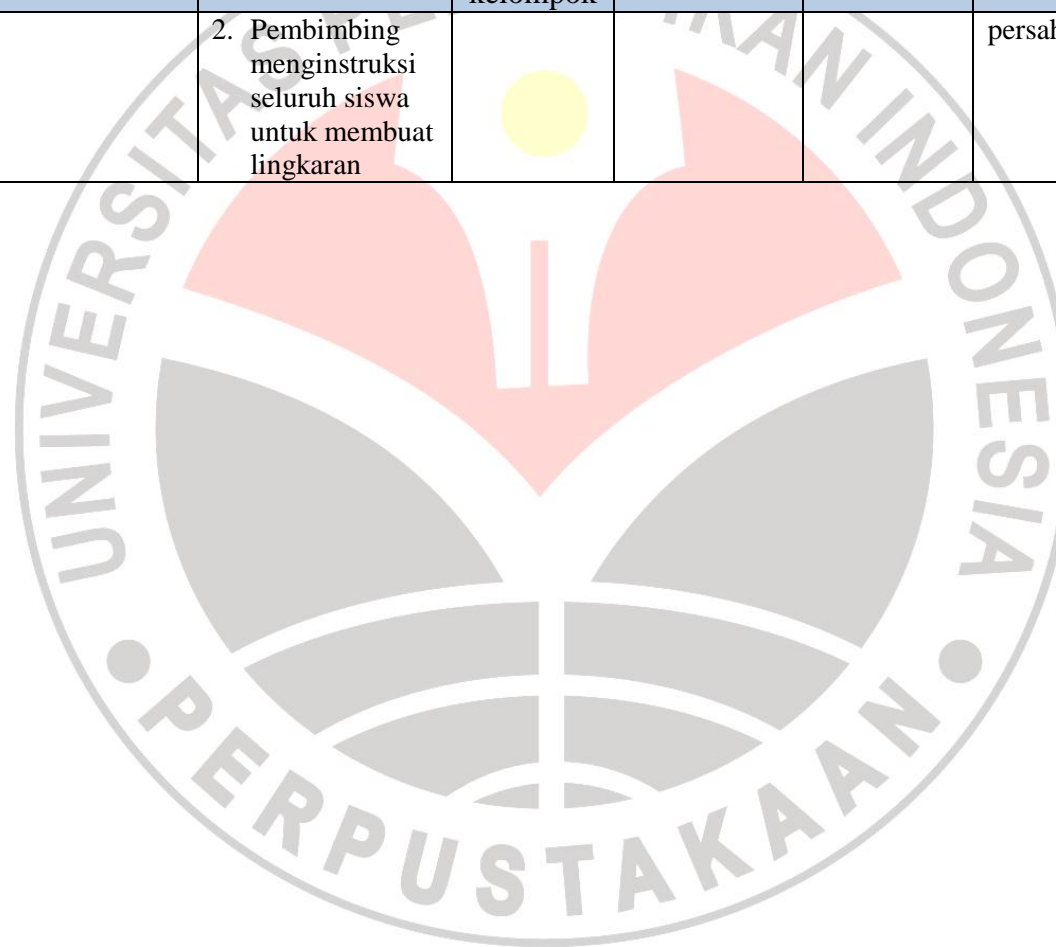
Kegiatan / Aspek	Pembukaan	Pernyataan Tujuan	Penjelasan langkah	Pembantu -kan kelompok	Materi	Metode / Teknik	Standar Kompetensi	Indikator	Waktu
sekolah		peraturan sekolah dan tidak melanggarnya.	<p>seluruh siswa menjadi beberapa kelompok</p> <p>2. Pembimbing menjelaskan peraturan dan langkah-langkah permainan</p> <p>3. Pembimbing memandu permainan sampai selesai</p> <p>4. Pembimbing merefleksi kegiatan yang telah tadi lakukan.</p>			<i>Movement</i>	pentingnya peraturan sekolah.	<p>peraturan di sekolah</p> <p>2. Siswa menaati peraturan-peraturan sekolah</p> <p>3. Siswa memiliki rasa disiplin</p>	
Berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sekolah	“Darat, laut, udara”	Siswa dapat mengambil keputusan setelah mempertimbangkannya.	<p>1. Pembimbing membagi seluruh siswa menjadi beberapa kelompok</p> <p>2. Pembimbing menjelaskan</p>	“Angka Kaget”	Menemukan Jalan	Permainan kelompok / <i>Written</i>	Siswa mampu mengakui bahwa setiap kali seseorang membuat pilihan maka tiap kali itu juga selalu ada	<p>1. Memiliki minat untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan di sekolah</p> <p>2. Menyenangi aktifitas</p>	1x 45 menit

Kegiatan / Aspek	Pembukaan	Pernyataan Tujuan	Penjelasan langkah	Pembantu -kan kelompok	Materi	Metode / Teknik	Standar Kompetensi	Indikator	Waktu
			peraturan dan langkah-langkah permainan 3. Pembimbing memandu permainan sampai selesai 4. Pembimbing merefleksi kegiatan yang telah tadi lakukan.				efek dari keputusan yang dipilihnya.	kegiatan dan ekstrakurikuler di sekolah	
Membangun relasi yang baik dengan teman-teman di sekolah	“Pohon Harapan”	Mempersatukan siswa dalam kelompok	1. Pembimbing membagi seluruh siswa menjadi beberapa kelompok 2. Pembimbing menjelaskan peraturan dan langkah-langkah permainan 3. Pembimbing memandu	“Tusuk Sate”	Saya Ingin Masuk	Permainan kelompok / <i>Movement</i>	Siswa mampu mengeksplorasi komunikasi dan peran dalam menjalin keakraban dengan orang lain	1. Berhubungan baik dengan teman sebayanya 2. Mampu bekerja sama dengan teman di sekolah 3. Mampu berteman dengan sebanyaknya teman	

Kegiatan / Aspek	Pembukaan	Pernyataan Tujuan	Penjelasan langkah	Pembantu -kan kelompok	Materi	Metode / Teknik	Standar Kompetensi	Indikator	Waktu
			permainan sampai selesai 4. Pembimbing merefleksi kegiatan yang telah tadi lakukan.						
Bersikap hormat terhadap guru, pemimpin sekolah dan staf sekolah lainnya	“Bola berantai”	Siswa mampu menghargai pendapat orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembimbing membagi seluruh siswa menjadi beberapa kelompok 2. Pembimbing menjelaskan peraturan dan langkah-langkah permainan 3. Pembimbing memandu permainan sampai selesai 4. Pembimbing merefleksi kegiatan yang telah tadi 	“klereng dan plastik”	Bis Parkir	Permainan kelompok / <i>Trust exercise</i>	Siswa belajar mengomunikasikan diri melalui tindakan dan perkataan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersikap ramah dengan orang yang lebih dewasa. 2. Membuka diri untuk berinteraksi dengan orang disekitarnya 	1x 45 menit

Kegiatan / Aspek	Pembukaan	Pernyataan Tujuan	Penjelasan langkah	Pembantu -kan kelompok	Materi	Metode / Teknik	Standar Kompetensi	Indikator	Waktu
			lakukan.						
Membantu dan bekerja sama demi pencapaian tujuan sekolah.	“Oray-orayan”	Siswa mampu bekerjasama dengan teman sebaya dan bertanggung jawab sebagai siswa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembimbing membagi seluruh siswa menjadi beberapa kelompok 2. Pembimbing menjelaskan peraturan dan langkah-langkah permainan 3. Pembimbing memandu permainan sampai selesai 4. Pembimbing merefleksi kegiatan yang telah tadi lakukan. 	“keluarga binatang”	“Mangkuk berjalan & Jalan menyamping”	Permianan kelompok / <i>Movement</i>	Siswa mengakui pentingnya melakukan kerja sama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menerima teman di sekolah untuk bekerja sama. 2. Melaksanakan tanggung jawabnya sebagai siswa 	1x 45 menit
Refleksi	“angin sepy-sepy”	Siswa merasa saling memiliki dengan teman-temannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembimbing mengkondisikan seluruh siswa 	Lingkaran besar	Hura-hura cincin	Permainan kelompok / <i>rounds</i>	Berinteraksi dengan orang lain dalam suasana	Bersikap hangat antara siswa, peneliti dan guru	1 x 30 menit

Kegiatan / Aspek	Pembukaan	Pernyataan Tujuan	Penjelasan langkah	Pembantu -kan kelompok	Materi	Metode / Teknik	Standar Kompetensi	Indikator	Waktu
			2. Pembimbing menginstruksi seluruh siswa untuk membuat lingkaran				persahabatan		



1. Uji Validasi Program

Hasil pengolahan data awal atau *pre-test* penyesuaian sosial menjadi dasar untuk pengembangan program. Kategorisasi tingkat penyesuaian sosial siswa terdiri dari tiga kategori yaitu : rendah, sedang dan tinggi.

Komponen program yang divalidasi meliputi: rasional, tujuan program, pelaksanaan program, rencana operasional, pengembangan Satuan Layanan Kegiatan Bimbingan dan Konseling (SKLBK), dan evaluasi. Penilaian pada satuan layanan meliputi: nama kegiatan, jenis kegiatan, tujuan, kompetensi yang dicapai peserta didik, alat/bahan, durasi, dan proses kegiatan.

a. Uji Coba Program

Pelaksanaan uji coba program intervensi permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa dilakukan dengan pengambilan sampel menggunakan tehnik *random sampling* (pengambilan sampel secara acak) yaitu semua yang termasuk kategori rendah, sedang dan tinggi berhak mendapatkan intervensi karena untuk menstabilkan proses penyesuaian sosial.

Pengambilan jumlah sampel apabila populasi sudah diketahui dilakukan dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$S = 15\% + \frac{1000 - n}{1000 - 100} (50\% - 15\%)$$

Dimana :

S = Jumlah sampel yang diambil

n = Jumlah anggota populasi

Jadi jumlah sampel, $52\% \times 47 = 24$ siswa

Riduwan (2012 : 65)

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penyesuaian sosial, jenis instrument yang digunakan adalah kuesioner atau angket yaitu salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya dengan menggunakan skala Guttman, skala pengukuran dengan tipe ini di dapat jawaban yang tegas yaitu “YA atau TIDAK”, skala Guttman dibuat dalam bentuk *checklist* (√).

Penyebaran instrument dilakukan dua kali yang pertama *pretest* untuk mendapatkan gambaran penyesuaian sosial siswa kelas IV di SDN Sarijadi 7, kemudian hasilnya digunakan untuk menjadi acuan pemberian perlakuan permainan kelompok, dan yang kedua *posttest* tujuannya untuk mengetahui perbedaan setelah diberikan perlakuan permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial.

Adapun proses pengumpulan data dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.6
Tabel Proses Pengumpulan Data

No	Kegiatan	Waktu
1.	<i>Pretest</i>	Selasa, 17 september 2013
2.	Pelaksanaan Permainan Kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa SD	Rabu, 2 Oktober – 28 Oktober 2013
3.	<i>Posttest</i>	Rabu, 30 Oktober 2013

I. Analisis Data

Analisis data adalah proses yang dilakukan setelah seluruh data penelitian terkumpul dan diolah. Hasil analisis data penelitian selanjutnya dijadikan sebagai landasan dalam program intervensi permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial. Selanjutnya data-data yang

diperoleh dari instrumen diolah untuk menetapkan kategori kemampuan penyesuaian sosial siswa berdasarkan, rendah, sedang dan tinggi.

Tahapan-tahapan yang ditempuh dalam menentukan siswa ke dalam tiga kategori tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan *Z Score*, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Z_{Score} = \frac{x - \bar{x}}{S_d}$$

Keterangan

- x = Nilai penyesuaian sosial siswa
 \bar{x} = Rata-rata penyesuaian sosial siswa
 S_d = Simpangan baku penyesuaian sosial siswa

- b. Data instrumen ditransformasikan ke dalam data interval, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$T = 50 + 10 \times Z$$

Tabel 3.7
Deskripsi Kategori Penyesuaian Sosial Siswa

KATEGORI	SKOR	DESKRIPSI
Tinggi	≥ 60	Siswa telah memiliki pencapaian tingkat penyesuaian sosial yang optimal dalam semua aspek penyesuaian sosial di sekolah.
Sedang	50 – 59,9	Siswa memiliki pencapaian tingkat penyesuaian sosial yang cukup dalam semua aspek penyesuaian sosial di sekolah, dalam artian akan mendekati tinggi.
Rendah	$\leq 49,9$	Siswa telah memiliki pencapaian tingkat penyesuaian sosial kurang optimal dalam semua aspek penyesuaian sosial di sekolah.

Kemudian uji efektivitas tehnik permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa dimaksudkan sebagai upaya untuk memperoleh keyakinan data empirik tentang pengaruh intervensi yang

dilakukan terhadap peningkatan pengembangan penyesuaian sosial siswa. ketentuan yang ditempuh untuk mengetahui efektivitas permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa. Asumsi pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis (menolak atau tidak menolak hipotesis nol) antara lain didasarkan pada derajat keyakinan (*level of significance*) yang besarnya sama dengan $1 - \alpha$. jika keputusan yang diambil adalah menolak hipotesis nol pada $\alpha = 0,05$, berarti 95 kali dari 100 penelitian yang dilakukan akan menghasilkan keputusan yang sama di bawah asumsi hipotesis nol (jika hipotesis nol benar) (Furqon, 2011 : 18).

Hasil dari hipotesis uji normalitas di hitung dengan SPSS 20 menggunakan uji kolmogorov-smirnov.

Selanjutnya jika hasil hipotesis uji normalitas tidak normal dilakukan pengujian dua buah rata-rata, efektivitas permainan kelompok yang tengah dikaji ditandai oleh perubahan penyesuaian sosial siswa antara rata-rata $O_1 (\mu_1)$ dengan rata-rata $O_2 (\mu_2)$. Dengan demikian hipotesis statistik yang hendak diuji dapat dituliskan sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

(Furqon, 2011 : 189)

J. Tahapan Penelitian

Prosedur penelitian yang ditempuh terdiri dari tiga tahapan, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Ketiga prosedur dan tahapan penelitian tersebut secara lebih rinci dapat dilihat pada uraian berikut.

1. Persiapan

Tahapan persiapan penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan penyusunan proposal penelitian serta melaksanakan seminar proposal penelitian pada mata kuliah Metode Riset Bimbingan dan Konseling.

- b. Revisi proposal penelitian dan mengajukan persetujuan (*acc*) proposal penelitian setelah melakukan seminar proposal penelitian.
- c. Mengajukan permohonan pengangkatan dosen pembimbing skripsi pada tingkat fakultas.
- d. Mengajukan permohonan izin untuk melakukan penelitian dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang selanjutnya memberikan rekomendasi untuk melanjutkan pengajuan permohonan izin penelitian ke tingkat fakultas dan selanjutnya ke tingkat Universitas. Surat izin yang telah disahkan kemudian disampaikan kepada Kepala SDN Sarijadi 7.
- e. Mengajukan permohonan validasi instrumen kepada tiga dosen ahli yang sesuai dengan tema skripsi .
- f. Melakukan penyebaran instrumen ke SDN Sarijadi 7 kelas IV.

2. Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Melaksanakan *pretest* pengumpulan data penelitian dari seluruh siswa kelas IV SDN Sarijadi 7 Bandung Tahun Ajaran 2013-2014.
- b. Menghitung reliabilitas instrumen.
- c. Menganalisis data hasil penelitian.
- d. Menentukan sampel peserta didik yang akan diberikan *treatment*, yaitu dengan menggunakan tehnik *random sampling* (secara acak).
- e. Mengembangkan dan melaksanakan program intervensi permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa.
- f. Melakukan *post-test* untuk memperoleh data mengenai perubahan tingkat penyesuaian sosial setelah dilakukan intervensi.

3. Pelaporan

Tahapan terakhir dari prosedur penelitian adalah tahap pelaporan. Tahapan pelaporan ini meliputi analisis seluruh kegiatan, hasil penelitian, dan pembahasan kemudian dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah (skripsi) untuk selanjutnya dipertanggung jawabkan.