

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang terdiri dari: desain penelitian, lokasi dan subjek populasi atau sampel penelitian, definisi operasional variabel, pengembangan instrument penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur pengolahan data, dan analisis data

A. Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Fraenkel *et.al* (1993) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang melihat pengaruh-pengaruh dari variabel bebas terhadap satu atau lebih variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*pretest-posttest non-equivalent control group design*” (Fraenkel & Wallen, 1993). Desain penelitian ini dipilih karena peneliti tidak mungkin mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan kecuali beberapa dari variabel-variabel yang diteliti. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan permainan dalam bimbingan kelompok dan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan konvensional yang diberlakukan di sekolah. Perlakuan konvensional yang dimaksud adalah suatu pemberian layanan bimbingan secara klasikal. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel. 3.1
Desain Kuasi Eksperimen

Group	Pre-test	Perlakuan	Post-test
KE	O ₁	X ₁	O ₂
KK	O ₁	X ₂	O ₂

Ainur Rosidah, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Keterangan:

KE	: Kelompok eksperimen.
KK	: Kelompok Kontrol
X ₁	: Penggunaan Teknik Permainan
X ₂	: Perlakuan konvensional
O ₁	: Pre-test
O ₂	: Post-test

B. Lokasi dan Subjek Populasi atau Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Tempat atau lokasi penelitian di SMPN 29 Bandung yang beralamat di Jl. Geger Arum No.11 A kota Bandung. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 29 Bandung tahun pelajaran 2012/2013. Pemilihan kelas VII sebagai subjek penelitian ini adalah bahwa kelas VII merupakan masa transisi dari tingkat Sekolah Dasar (SD) ke tingkat SMP dimana pada masa ini siswa masih sering belum bisa melakukan penyesuaian diri baik terhadap lingkungan yang baru (sekolah, tata tertib, guru, interaksi dengan teman sebaya) maupun mata pelajaran.

2. Subjek Populasi atau Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2008:117), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang melainkan benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek /obyek tersebut (Suhardinata,2011:75). Adapun populasi dalam penelitian yang

dimaksud adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 29 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013 yang memiliki 10 kelas dengan jumlah 346 siswa.

b. Sampel Penelitian

Dalam mencapai suatu tujuan penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *simple random sampling* yaitu dengan mengambil sampel secara random tanpa pilih bulu, karena setiap individu dalam populasi mempunyai peluang yang sama untuk dijadikan subyek penelitian (Hadi, 2006:91). Dalam penentuan sampel penelitian, hal yang dilakukan adalah mengidentifikasi siswa yang memiliki penyesuaian diri rendah di sekolah melalui instrument penelitian yang telah di-*judgment* oleh pakar. Setelah dapat diidentifikasi, maka jumlah sampel sebanyak 49 siswa atau sebanyak 14.16% dari jumlah siswa keseluruhan. Namun agar jumlah sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama besar maka sampel yang dipakai berjumlah 40 orang. Masing-masing kelompok eksperimen beranggotakan 20 siswa dan kelompok kontrol beranggotakan 20 siswa. Kemudian sampel dalam kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan teknik permainan dalam bimbingan kelompok dan kelompok kontrol hanya diberikan perlakuan konvensional yang diberlakukan di sekolah artinya pemberian perlakuan lain yang tidak terstruktur sesuai penelitian.

C. Definisi Operasional Variabel

a. Teknik Permainan

Permainan memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu, melatih imajinasi, memberikan peluang untuk berinteraksi dan penyesuaian diri dengan lingkungan sekitar, serta untuk mengekspresikan

agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial. Menurut Serok dan Blum (Nandang Rusmana 2009:4) menyatakan permainan pada intinya bersifat sosial dan melibatkan belajar dalam memperoleh pengalaman serta mematuhi aturan-aturan yang sudah ditentukan, pemecahan masalah (*problem solving*), disiplin dalam diri, kontrol emosional, serta adopsi peran-peran pemimpin dalam pelaksanaan kegiatan permainan dan pengikut yang semuanya itu merupakan komponen-komponen terpenting dari sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Karena permainan merupakan salah satu teknik yang dipakai dalam bimbingan dan konseling khususnya bimbingan kelompok sebagai jembatan komunikasi kepada siswa agar siswa dapat mengenal jati dirinya, mengetahui dirinya, memahami kelebihan dan kekurangan dirinya, mengarahkan dirinya, menghargai dirinya, peka terhadap diri dan orang lain, nyaman dengan diri dan orang lain, sehingga akan terjalin suatu komunikasi dan kontak sosial yang dapat merubah tingkah lakunya.

Dalam penelitian ini teknik permainan yang digunakan dalam bimbingan kelompok adalah permainan yang disesuaikan dengan kondisi lokasi penelitian siswa Kelas VII SMPN 29 Bandung, yang dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan siswa, serta permainan yang terpilih disesuaikan dengan aspek dan indikator dari penyesuaian diri siswa di sekolah. Permainan yang akan dipraktikkan yaitu: (1) permainan komunikasi satu dan dua arah, bertujuan mampu memahami pentingnya pemahaman interaksi guna tercapainya komunikasi yang baik dalam menjalin persahabatan; (2) permainan *my close friend*, bertujuan menganalisa kekuatan diri dengan perbandingan hasil analisa teman; (3) permainan peleburan diri, bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati satu sama lain dalam menjalin kebersamaan; (4) permainan polisi

dan pencuri, bertujuan melatih sikap positif untuk mau berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan; (5) permainan ruang kreasi, bertujuan menumbuhkan sikap respek untuk kepentingan bersama dan tetap memperhatikan peraturan yang ada; dan (6) permainan evakuasi diri, bertujuan membantu siswa untuk menciptakan strategi dalam mencapai suatu tujuan.

b. *Penyesuaian Diri*

Dalam istilah psikologi, penyesuaian diri disebut dengan *adjustment* atau *personal adjustment*. Schneider (1964: 51) mendefinisikan penyesuaian diri (*adjustment*) sebagai suatu proses individu yang berusaha keras untuk mengatasi atau menguasai kebutuhan dalam diri, ketegangan-ketegangan, konflik dan frustrasi yang dialaminya, sehingga tercapai keselarasan dan keharmonisan antara tuntutan-tuntutan dari dalam diri sendiri dengan tuntutan dari lingkungan tempat hidupnya.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan penyesuain diri di sini adalah penyesuaian diri di lingkungan sekolah yang disusun peneliti menurut teori Schneider. Batasan ini mempunyai arti bahwa penyesuaian diri tersebut merupakan suatu kemampuan siswa untuk bereaksi secara efektif dan memadai terhadap realitas, situasi dan relasi sosial di sekolah siswa kelas VII SMPN 29 Bandung. Adapun aspek dan indikator penyesuaian diri di lingkungan sekolah ini meliputi:

1. Kemampuan menjalin hubungan persahabatan dengan teman disekolah. Yaitu:
 - (a) kemampuan menerima teman apa adanya; (b) kemampuan mengendalikan emosi dengan teman; (c) kemampuan berkomunikasi dengan teman; dan (d) kemampuan mempertahankan hubungan persahabatan dengan teman.

2. Kemampuan bersikap hormat terhadap guru, kepala sekolah, dan staf sekolah. Yaitu: (a) kemampuan bertutur kata dengan sopan dan santun; dan (b) kemampuan dalam menjaga sikap ketika bertemu dengan guru, kepala sekolah dan staf sekolah.
3. Partisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan sekolah. Yaitu: (a) partisipasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas; dan (b) partisipasi dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.
4. Bersikap respek dan mau menerima peraturan sekolah. Yaitu: (a) memiliki kesadaran akan pentingnya peraturan di sekolah; dan (b) mematuhi dan menaati peraturan yang berlaku di sekolah.
5. Membantu dalam mewujudkan tujuan sekolah. Yaitu: (a) berprestasi untuk nama baik sekolah; dan (b) keterlibatan memajukan sekolah.

D. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Bentuk instrumen

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang penyesuaian diri siswa di lingkungan sekolah yang dikembangkan oleh peneliti sendiri berdasarkan kajian teori tentang penyesuaian diri, Penjelasan yang ada pada aspek dan indikator tersebut di atas, maka peneliti menyusun kisi-kisi kuesioner penyesuaian diri di lingkungan sekolah sebagai dasar untuk menyusun item-item pernyataan sesuai dengan penjelasan makna pada masing-masing indikator yang dimaksud.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dengan model skala Likert, yang terdiri dari dua kelompok item pernyataan positif dan negatif. Untuk setiap pernyataan dilakukan dengan empat rentangan jawaban

secara bertingkat, yaitu : sangat sesuai, sesuai, kurang sesuai, dan tidak sesuai. Pada pernyataan yang positif, responden yang menjawab Sangat Sesuai (SS) diberi skor 4, Sesuai (S) diberi skor 3, Kurang Sesuai (KS) diberi skor 2, dan Tidak Sesuai (TS) diberi skor 1. Dan untuk pernyataan negatif, responden yang menjawab Sangat Sesuai (SS) diberi skor 1, Sesuai (S) diberi skor 2, Kurang Sesuai (KS) diberi skor 3, dan Tidak Sesuai (TS) diberi skor 4.

2. Kisi-kisi Kuesioner Penyesuaian Diri di lingkungan sekolah

Adapun kuesioner yang terkait dengan penyesuaian diri di lingkungan sekolah yang dikembangkan oleh peneliti sendiri disajikan dalam Tabel 3.2.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Kuesioner Penyesuaian Diri di Lingkungan Sekolah

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor butir		Jml
			Positif	Negatif	
Penyesuaian diri siswa di lingkungan sekolah	1. Kemampuan menjalin hubungan persahabatan dengan teman disekolah	a. Kemampuan menerima teman apa adanya	1,2	3,4	4
		b. Kemampuan mengendalikan emosi	5,6,7	8,9	5
		c. Kemampuan berkomunikasi dengan teman	10,11	12,13	4
		d. Kemampuan mempertahankan hubungan persahabatan dengan teman	14,15,16	17,18,19	6
	2. Kemampuan bersikap hormat terhadap guru, kepala sekolah, dan staf sekolah lainnya	a. Kemampuan siswa bertutur kata dengan sopan dan santun	20,22	21,23	4
		b. Kemampuan dalam menjaga sikap ketika bertemu dengan guru, kepala sekolah dan staf sekolah	24,25,26,27	28,29,30	7
	3. Partisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan	a. Partisipasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas	31,33,34	32,35,36	6
		b. Partisipasi dalam	37,39	36,40	4

	sekolah	mengikuti kegiatan ekstrakurikuler			
4.	Bersikap respek dan mau menerima peraturan sekolah	a. Memiliki kesadaran akan pentingnya peraturan di sekolah	41,42	43,44	4
		b. Mematuhi dan menaati peraturan yang berlaku di sekolah	45,46	47,48,49	5
5.	Membantu dalam mewujudkan tujuan sekolah	a. Berprestasi untuk nama baik sekolah	50,51	52,53	4
		b. Keterlibatan memajukan sekolah	54,56,57	56,58	5

3. Uji Validitas Isi dan Konstruk Instrument

Penilaian terhadap kuesioner penyesuaian diri di lingkungan sekolah ini dilakukan oleh tiga orang pakar (*judgest*), yaitu orang yang memiliki spesialis dalam bidang penyusunan kuesioner penelitian. Dalam hal ini penilaian dilakukan untuk menentukan validitas isi (*content validity*) yang telah disusun dari kuesioner penyesuaian diri di lingkungan sekolah. Validitas isi adalah validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau melalui *professional judgement*” (Azwar, 1997: 45). Sedangkan Budiyono (2003: 58) mengatakan bahwa “Suatu instrumen valid menurut validitas isi apabila isi instrumen tersebut telah merupakan sampel representatif dari keseluruhan isi hal yang diukur”.

Pelaksanaan validasi yang meliputi materi instrumen dari penyesuaian diri yang terdiri dari konstruk, konten dan redaksi dilakukan oleh 3 orang pakar /*judgest* yaitu orang yang memiliki spesialis dalam bidang penyusunan kuesioner yakni; 1) Prof. Dr. Syamsu Yusuf LN, M.Pd, 2) Dr. Mubiar Agustin, M.Pd, dan 3) Dr. Ipah Saripah, M.Pd, dan format analisis yang sudah disediakan sebagai penimbang ahli. Uji validitas rasional dilakukan dengan meminta pendapat dosen

Ainur Rosidah, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

ahli untuk memberikan penilaian pada setiap item dengan kualifikasi Memadai (M) dan Tidak Memadai (TM). Item yang diberikan nilai M berarti item tersebut bisa digunakan dan item yang diberi nilai TM bisa memiliki dua kemungkinan yaitu item tersebut tidak bisa digunakan atau masih bisa digunakan dengan revisi terlebih dahulu. Instrumen tersebut dinyatakan valid setelah dianalisis oleh ketiga pakar dan dinyatakan bisa dijadikan sebagai instrumen penelitian untuk diuji di lapangan sebelum disebarkan pada subjek penelitian.

Uji validitas selanjutnya adalah uji keterbacaan terhadap lima orang peserta didik kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengan sampel penelitian. Uji keterbacaan dimaksudkan untuk melihat sejauhmana keterbacaan instrumen oleh responden sebelum digunakan untuk kebutuhan penelitian. Hasil uji keterbacaan item pernyataan pada instrument dapat dipahami oleh ke lima peserta didik tersebut.

4. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Uji validitas diuji cobakan pada kelas VII SMP Negeri 29 Bandung Tahun Pelajaran 2012/2013.

Uji validitas dilakukan berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur sehingga benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrumen dikatakan valid apabila menunjukkan alat ukur tersebut dapat digunakan untuk mengukur yang sebenarnya harus diukur.

Untuk menguji validitas instrument digunakan rumus korelasi *Product Moment*. Kegiatan uji validitas butir item dilakukan untuk mengetahui apakah

instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur (Sugiyono, 2007: 267). Semakin tinggi nilai validitas butir menunjukkan semakin valid instrumen tersebut digunakan di lapangan.

Dari 58 item pernyataan penyesuaian diri di lingkungan sekolah, diperoleh 9 item pernyataan yang tidak valid, sehingga total item pernyataan valid berjumlah 49. Berikut ini merupakan hasil uji coba validasi instrument penyesuaian diri di lingkungan sekolah.

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas

Keterangan	Item	Σ
Valid	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17 18, 19, 21, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 50, 51, 52, 53,54,55,56,57,58	49
Tidak Valid	1,2,3,16,20,22,23,48,49	9

Dari hasil pengujian dengan bantuan computer program *SPSS for windows versi 16.0*, dengan analisis korelasi dapat diketahui subyek sebanyak 157 siswa, dan 58 item pernyataan dapat diperoleh 49 item pernyataan yang di nyatakan valid, sedangkan 9 item pernyataan dinyatakan tidak valid, yaitu diantaranya nomor 1,2,3,16,20,22,23,48 dan 49. Maka 49 pernyataan yang valid bisa langsung dipakai dan 9 pernyataan langsung dibuang. Oleh karena itu, item alat pengungkap data penyesuaian diri di lingkungan sekolah siswa yang di pergunakan dalam penelitian ini adalah 49 pernyataan. Hasil perhitungan validits dapat dilihat pada lampiran.

5. Reliabilitas Instrumen

Pengujian reliabilitas merupakan tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen yang dijadikan sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran

dapat dipercaya, Sambas Ali, dkk (Suhardinata,2011:85). Pengujian reliabilitas ini dilakukan untuk menguji konstistensi atau ketetapan instrumen tersebut, sehingga manakala instrumen tersebut diujikan kepada orang yang berbeda, pada waktu yang berbeda, maka akan menghasilkan hasil yang relatif sama. Perolehan skor tingkat reliabilitas instrumen diperoleh dengan teknik atau model skala alpha.

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Cronbach Alpha* dengan cara menghitung koefisien reliabilitas instrument. Kriteria untuk mengetahui reliabilitas, menggunakan klasifikasi kriteria yang dikemukakan oleh Ruseffendi (1991:189) seperti pada Tabel 3.4 berikut :

Tabel 3.4
Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas

Besarnya r_{xx}	Tingkat reliabilitas
0,00 – 0,20	Kecil
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,70	Sedang
0,70 – 0,90	Tinggi
0,90 – 1,00	Sangat tinggi

Uji reliabilitas instrument penyesuaian diri siswa di lingkungan sekolah hanya dilakukan pada butir item pernyataan yang telah memiliki tingkat validitas yang tinggi apabila r hitung $>$ r tabel, maka butir item pernyataan reliable, sebaliknya apabila r hitung $<$ r tabel, maka butir item pernyataan tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas pada instrument penyesuaian diri di lingkungan sekolah dengan menggunakan *SPSS for windows versi 16.0* diperoleh koefisien *Alpha Cronbach* untuk penyesuaian diri siswa sebesar $\alpha = 0,732$. Dengan mengacu pada titik tolak ukur pada table 3.5 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa instrument penyesuaian diri siswa memiliki tingkat reliabilitas tinggi, artinya instrumen ini mampu menghasilkan skor-skor pada setiap item dengan konsisten.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket, sebagai instrumen identifikasi kasus berupa daftar *check list* pada kolom jawaban yang bertujuan agar responden dapat dengan mudah mengisi jawaban sesuai dengan jawaban pilihannya. Di saat yang bersamaan angket identifikasi penyesuaian diri siswa dilingkungan sekolah berfungsi sebagai alat pengumpul data (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan berupa teknik permainan dalam bimbingan kelompok dan sebagai pengumpul data (*post-test*) setelah diberikannya perlakuan.

SKLB teknik permainan dalam bimbingan kelompok juga disusun untuk mempermudah pelaksanaan dalam permainan berdasarkan tujuannya yaitu untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa di lingkungan sekolah. Sebagai sarana pendukung dalam kegiatan permainan, dibuat jurnal harian sebagai sarana untuk mengevaluasi setiap kegiatan yang sudah dilakukan dan untuk mengetahui perkembangan siswa dalam usaha meningkatkan penyesuaian diri siswa di lingkungan sekolah.

F. Prosedur Pengolahan Data

1. Penyeleksian data

Penyeleksian data yang dimaksud adalah pemeriksaan kelengkapan jumlah angket dan lembar alternatif respons yang terkumpul. Lembar alternatif respon terkumpul sebanyak 346 lembar.

2. Penyeoran data

Penyeoran instrumen dalam penelitian disusun dalam bentuk skala *ordinal*. Skala *ordinal* yaitu skala yang menunjukkan perbedaan tingkatan subjek secara kuantitatif (Furqon, 2009:7). Skala *ordinal* didasarkan pada

peringkat yang diurutkan dari jenjang yang lebih tinggi sampai jenjang terendah atau sebaliknya.

Penyekoran dilakukan secara sederhana dengan mengacu pada pedoman penyekoran sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif jawaban	Pemberian Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Kurang Sesuai	2	3
Tidak Sesuai	1	4

Selanjutnya untuk pengelompokan skor pada rentang penilaian pada skala penyesuaian diri di lingkungan sekolah dalam penelitian ini menggunakan rentang skor dari 1-4 yang digunakan sebagai standardisasi dalam menafsirkan skor yang ditujukan untuk mengetahui makna skor yang dicapai siswa dalam pendistribusian respon terhadap instrumen. Pengelompokan skor disusun berdasarkan skor yang diperoleh subjek uji coba pada setiap aspek maupun skor total instrumen.

Untuk mengetahui penyesuaian diri siswa di lingkungan sekolah dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Mencari skor maksimal ideal
- b. Mencari skor minimal ideal
- c. Mencari rentang skor ideal yang diperoleh:

$$\text{Rentang Skor} = \text{Skor Maksimal Ideal} - \text{Skor Minimal Ideal}$$

- d. Mencari interval skor:

$$\text{Interval Skor} = \text{Rentang Skor}/3$$

Dari langkah-langkah di atas, didapatkan kriteria sebagaimana terdapat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.6
Kriteria Gambaran Umum

Kriteria	Rentang
Tinggi	$X \geq \text{Min Ideal} + 2 \cdot \text{interval}$
Sedang	$\text{Min Ideal} + \text{interval} < X \leq \text{Min Ideal} + 2 \cdot \text{Interval}$
Rendah	$X \leq \text{Min Ideal} + \text{interval}$

Sumber: (Sudjana, 1996:47)

G. Teknik Analisis Data

1. Uji normalitas

Pada penelitian ini menggunakan *pengujian normalitas data*. Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal (data tersebut normal). Untuk pengujian normalitas data dilakukan dengan cara membandingkan nilai *Kolmogorov-Smirnov* dan Probabilitas yang diperoleh dengan nilai signifikannya adalah $\alpha = 0,05$, yang diasumsikan dengan dasar pengambilan keputusan apabila : P dari koefisien K-S $> \alpha = 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika P dari koefisien K-S $< \alpha = 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

2. Uji Efektivitas

Dalam melakukan uji efektivitas terkait dengan penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa di lingkungan sekolah, ada beberapa hal yang harus dipenuhi diantaranya dengan melakukan uji perbandingan *gain score*, yaitu selisih skor antara *post-test* dan *pre-test* penyesuaian diri siswa di lingkungan

sekolah, sehingga dari hasil analisis yang dilakukan tersebut didapatkan hipotesis penelitian. Kemudian kriteria untuk menentukan uji hipotesis penelitian tersebut adalah : H_0 = teknik permainan dalam bimbingan kelompok tidak efektif untuk meningkatkan penyesuaian diri di lingkungan sekolah siswa kelas VII SMPN 29 Bandung, dan H_1 = teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan penyesuaian diri di lingkungan sekolah siswa kelas VII SMPN 29 Bandung. Dengan dasar pengambilan keputusannya adalah : Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima; dan Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga hipotesis penelitian dapat disimpulkan dengan criteria pengambilan keputusan tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan uji t atau *t-test*. Uji t ini adalah pengujian perbedaan rata-rata yang biasa dilakukan oleh peneliti yang bermaksud mengkaji efektivitas suatu perlakuan dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan antara keadaan sebelum dengan keadaan sesudah perlakuan itu diberikan (Furgon, 2009:174).