

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan utama yang digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan kuantitatif menghasilkan data penelitian berupa angka-angka dan analisis datanya menggunakan statistik. Penggunaan pendekatan kuantitatif juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas bimbingan dengan teknik *role playing*.

Penelitian menggunakan metode penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh suatu tindakan terhadap obyek yang diamati dan menguji hubungan sebab akibat. Atau dengan kata lain, metode eksperimen bertujuan meneliti ide (baik praktik maupun prosedur) untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil atau variable *dependen*. Oleh karena itu, langkah pertama dalam penelitian eksperimen ini ialah menentukan ide (praktik atau prosedur) yang akan dieksperimentkan, selanjutnya membantu individu atau kelompok sehingga mengalami pengalaman (praktik atau prosedur) tersebut dan selanjutnya melihat dan menentukan apakah ide (praktik atau prosedur) yang dialami oleh individu atau kelompok tersebut menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada individu atau kelompok yang tidak diberi perlakuan (praktik atau prosedur) tersebut.

Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetahui kemungkinan sebab dan akibat antara variabel *independent* dan variabel *dependent*.

B. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian mengarah pada desain penelitian eksperimen semu (*quasi experimental designs*) yang dilakukan tanpa randomisasi, namun masih menggunakan kelompok kontrol. Dengan kata lain desain eksperimen semu mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain eksperimen kuasi memasukkan manipulasi satu atau lebih pada variabel bebas.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok Eksperimen	Non R	O1	X	O2
Kelompok Kontrol	Non R	O3	-	O4

(Heppner, 2008:183)

Keterangan:

O1 = *pre-tes* pada kelompok eksperimen

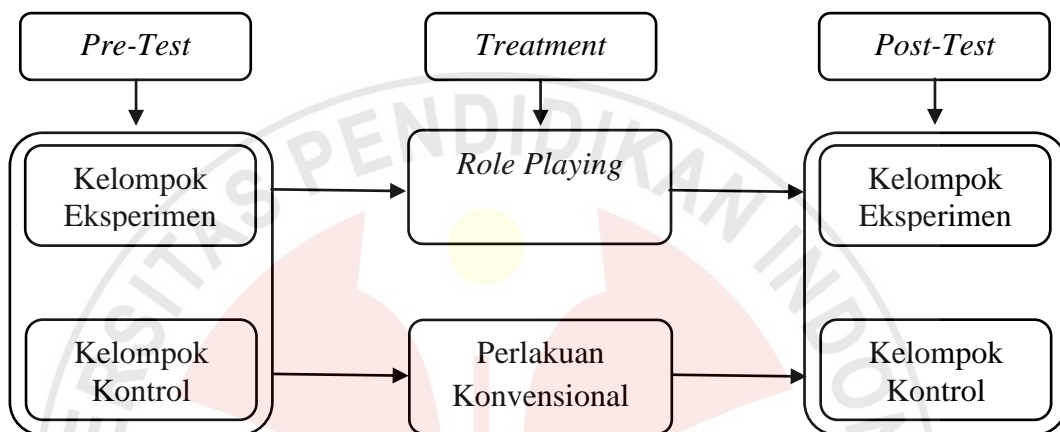
O2 = *post-tes* pada kelompok eksperimen

O3 = *pre-tes* pada kelompok kontrol

O4 = *post-tes* pada kelompok kontrol

X = perlakuan dengan program layanan bimbingan kelompok melalui permainan *role playing*

Berdasarkan rancangan kuasi eksperimen di atas, maka uji keefektifan bimbingan melalui *role playing* untuk menanggulangi perilaku *bullying* siswa dapat dijabarkan dalam bagan berikut.



Bagan 3.1
Rancangan *Treatment* Kuasi Eksperimen

Pengambilan sampel pada penelitian dilakukan dengan tanpa randomisasi pada setiap kelompok. Pemilihan desain ini dikarenakan selama eksperimen tidak mungkin dilakukan dalam satu kelas yang sama. *Pre-test* diberikan untuk mengetahui perilaku *bullying* yang biasa dilakukan siswa dan *post-test* digunakan untuk mengukur efektivitas perlakuan yang telah diberikan. Lebih lanjut dalam desain penelitian ini, kedua kelompok diberikan tes awal dengan tes yang sama. Setelah diberikan tes awal (*pre-test*), pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan (bimbingan melalui teknik *role playing*), pada kelompok kontrol diberikan perlakuan konvensional (program Bimbingan dan Konseling dari pihak sekolah). Kemudian sesuai dengan waktu yang telah disepakati, maka kedua kelompok diberikan tes yang sama sebagai tes akhir (*post-test*). Hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) pada masing-masing kelompok

diperbandingkan (diuji perbedaannya), demikian juga antara hasil dari kedua kelompok tersebut. Perbedaan yang signifikan antara hasil tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen dan antara hasil tes dari kedua kelompok menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

C. Langkah-langkah Penelitian

Berikut dipaparkan rincian langkah-langkah penelitian.

- a. Studi pendahuluan, kegiatan yang dilakukan yaitu studi literatur berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan perilaku *bullying* siswa, dan studi empiris berdasarkan fakta lapangan tentang gambaran perilaku *bullying* siswa serta deskripsi mengenai pelaksanaan program bimbingan dan konseling di SMA PKMI 1 Medan.
- b. Penyusunan program hipotetik berdasarkan gambaran yang diperoleh dari lapangan.
- c. Validasi program untuk mengetahui kelayakan. Validasi ini dilakukan oleh pakar dan praktisi BK.
- d. Revisi program, yang dilakukan atas dasar validasi oleh pakar dan praktisi BK sehingga diperoleh program akhir.
- e. Melaksanakan eksperimen. Pelaksanaan eksperimen meliputi tahapan prosedur yang tepat dengan pemilihan desain, yang terdiri dari:
 - 1) Mengadministrasi *pre-test*.
 - 2) Memberikan perlakuan eksperimen untuk kelompok eksperimen.

- 3) Memonitori proses sehingga ancaman terhadap validitas internal diminimalisir.
- 4) Mengadministrasi *post-test*.
- f. Mengorganisasi dan menganalisis data. Tiga aktifitas utama yang diperlukan dalam menyimpulkan eksperimen: pengkodean data, analisis data, dan penulisan hasil eksperimen.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian ini adalah SMA Perguruan Kristen Methodist Indonesia (PKMI) 1 Medan yang berlokasi di Jl. Hang Tuah, Medan Polonia, Sumatera Utara.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA PKMI 1 Medan Tahun Ajaran 2012/2013 yang berjumlah 225 siswa.

Pengambilan sampel dalam penelitian dilakukan secara tidak acak (*non random*). Teknik pengambilan sampel penelitian mengacu pada *sampling purposif* atau sampel bertujuan. Pengambilan sampel penelitian dengan teknik *sampling purposif* dipilih karena sampel yang akan diberikan perlakuan adalah yang teridentifikasi sebagai pelaku *bullying* di sekolah.

Dalam penentuan sampel penelitian, hal yang dilakukan adalah mengidentifikasi siswa yang melakukan tindakan *bullying* di sekolah melalui instrumen penelitian yang telah di-*judge* oleh pakar. Instrumen ini berupa angket untuk mengidentifikasi kasus perilaku *bullying* yang dilakukan oleh siswa di sekolah.

Dalam menentukan sampel penelitian pada kelompok kontrol juga dilakukan hal yang sama dengan kelompok eksperimen. Setelah dapat diidentifikasi, maka jumlah sampel sebanyak 19 siswa atau sebanyak 8.44% dari jumlah siswa keseluruhan. Namun agar jumlah sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama besar maka sampel yang dipakai berjumlah 18 orang. Masing-masing kelompok eksperimen beranggotakan 9 siswa dan kelompok kontrol beranggotakan 9 siswa. Kemudian sampel dalam kelompok eksperimen diberikan perlakuan dalam bentuk *role playing*, namun sampel dalam kelompok kontrol hanya mendapat perlakuan konvensional berupa program bimbingan konseling dari sekolah.

Tabel 3.2
Jumlah Anggota Populasi dan Sampel
Siswa Kelas XI SMA PKMI 1 Medan Tahun Ajaran 2012/2013

No.	Kelas	Populasi	Sampel
1.	XI IPS- 1	37	3
2.	XI IPS- 2	39	5
3.	XI IPA- 2	38	3
4.	XI IPA- 3	37	3
5.	XI IPA- 4	39	2
6.	XI IPA- 5	36	3
Jumlah		225	19

E. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Penelitian memiliki dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah *role playing* diberikan pada kelompok eksperimen, dan variabel terikat adalah perilaku *bullying* siswa.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional pada setiap variabelnya secara lebih rinci seperti yang dijelaskan sebagai berikut.

1. *Bullying*

Bullying dalam penelitian ini adalah sebuah perilaku agresif yang ditunjukkan oleh siswa kelas XI SMA PKMI 1 Medan, yang muncul karena merasa diri lebih superior dari pada orang lain, yang diekspresikan dalam bentuk kekerasan dan intimidasi baik secara fisik, verbal, sosial maupun elektronik, dan dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan melukai orang lain baik secara fisik maupun psikologis.

Berdasarkan jenis-jenisnya, perilaku *bullying* dalam penelitian ini terdiri dari empat jenis, sebagai berikut.

1. *Bullying* fisik, mencakup perilaku yang melibatkan aktivitas fisik yang jelas seperti memukul, menampar, menendang, mencubit, dan lain-lain.
2. *Bullying* verbal, mencakup aksi yang diungkapkan atau diucapkan dengan maksud menyerang dan menyakiti seseorang secara psikis. Aksi ini dapat berupa ancaman, ejekan, kritikan kejam, fitnah, dan lain-lain.
3. *Bullying* sosial/relasional, berupa keinginan dari pelaku untuk melemahkan harga diri seseorang melalui tindakan pengucilan, pengabaian, penghindaran, dan lain-lain.
4. *Bullying* elektronik, merupakan jenis *bullying* terbaru yang ditemukan sejalan dengan perkembangan teknologi. *Bullying* jenis ini dilakukan dengan mengirim kata-kata, animasi, gambar, atau rekaman yang bertujuan menyakiti, menemor,

atau menyudutkan korban secara psikis, melalui media elektronik dalam wadah *social network*, *short message service (SMS)* dan *multimedia message service, chatiing (MMS)* dan sebagainya.

2. *Role Playing*

Teknik *role playing* merupakan serangkaian kegiatan pemberian bantuan oleh konselor yang terencana dengan secara sistematis, terarah dan terpadu kepada sekelompok siswa SMA PKMI 1 Medan yang teridentifikasi memiliki perilaku *bullying*. Intervensi dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan dengan mendramatisir tingkah laku dan tindakan yang berkaitan dengan perilaku *bullying* siswa di sekolah.

Sesuai dengan fungsinya, *role play* dalam penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) mengembangkan konsep diri yang positif;
- 2) menumbuhkan rasa empati siswa;
- 3) mampu mengelola emosi;
- 4) belajar bertanggung jawab.

Keempat tujuan *role playing* tersebut dioptimalisasi dalam pelaksanaannya sehingga tujuannya sebagai intervensi untuk menanggulangi perilaku *bullying* siswa kelas XI SMA PKMI 1 Medan dapat tercapai.

Dalam proses pelaksanaannya, *role playing* terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut.

1. Pemanasan, yaitu membangkitkan kesadaran akan kebutuhan untuk belajar cara menghadapi masalah. Tujuannya pemanasan adalah untuk mendapatkan respon yang cukup dari anggota kelompok untuk membuat anggota menyadari bahwa setiap orang menghadapi masalah.

2. Memilih peserta untuk memainkan peran. Dalam memilih peserta untuk memerankan sebuah peran, sangat penting untuk memilih individu yang memiliki karakter sesuai dengan peran yang akan dibawakan, sehingga dapat merasakan dan melihat dirinya sendiri dalam situasi-situasi yang diperankan.
3. *Setting* panggung. Pelaksanaan *role playing* dilakukan dengan perencanaan singkat, dan tidak mempersiapkan dialog, yang dipersiapkan adalah garis besar topik bahasan secara umum. Para pemain bebas memutuskan dan mengeksplorasi peran yang dimainkan.
4. Menyiapkan penonton yang akan berpartisipasi sebagai pengamat.
5. Melakukan permainan. Dalam permainan seluruh pemain diharapkan dapat memeragakan konflik-konflik yang terjadi, mengekspresikan perasaan, menyatakan sikap, dan sebagainya.
6. Diskusi dan evaluasi. Pemeran dan penilai atau penonton mendiskusikan hasil permainan setelah selesai penampilan yang dilakukan bersama-sama dengan konselor dengan acuan jurnal kegiatan. Diskusi lebih banyak diarahkan kepada masalah yang diperankan, sikap yang melatarbelakanginya, pengaruh ucapan dan ekspresi pemain, serta kemungkinan pemecahan-pemecahan masalah lainnya.
7. Memerankan ulang. Memberi kesempatan kepada peserta untuk memerankan ulang *role playing* yang dilakukan.
8. Mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan ulang, dan
9. Mengkaji kemanfaatannya dalam kehidupan nyata melalui saling tukar pengalaman dan penarikan generalisasi.

Dalam proses pelaksanaan *role playing*, konselor berperan sebagai pemimpin yang punya peranan penting untuk menentukan topik atau masalah yang akan diperankan. Selain itu, konselor juga memilih siswa yang akan membawakan peran tertentu dan mengajak agar peran yang dimainkan benar-benar dihayati, agar proses pelaksanaannya berlangsung dengan baik, sehingga pada akhirnya siswa diharapkan mampu melakukan refleksi pribadi terhadap pandangan dan penilaian orang lain mengenai dirinya (konsep diri positif), mampu berempati, mampu mengendalikan amarah, dan bertanggung jawab. Keberhasilan *role playing* dalam mencapai tujuan yang diinginkan sangat bergantung pada konselor yang memimpin proses tersebut.

F. 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 perilaku *bullying* juga berfungsi sebagai alat pengumpul data (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan berupa *role playing* dan sebagai pengumpul data (*post-test*) setelah diberikannya perlakuan.

Skenario *role playing* juga disusun untuk mempermudah pelaksanaan *role playing* berdasarkan tujuannya yaitu untuk menanggulangi perilaku *bullying* siswa di sekolah. Sebagai sarana pendukung dalam kegiatan *role playing*, dibuat jurnal harian sebagai sarana untuk mengevaluasi setiap kegiatan yang sudah

dilakukan dan untuk mengetahui perkembangan siswa dalam usaha menanggulangi perilaku *bullying* di sekolah.

G. Pengembangan Instrumen Pengumpul Data

Penyusunan instrumen pengumpul data membutuhkan adanya kisi-kisi instrumen secara garis besar. Tujuan dari penyusunan kisi-kisi instrumen untuk memudahkan menyusun instrumen. Instrumen disusun berdasarkan dari variabel-variabel penelitian yang telah ditetapkan kemudian diberikan definisi operasional dan selanjutnya ditentukan indikator hingga pada akhirnya menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Instrumen yang digunakan berupa instrumen identifikasi kasus perilaku *bullying* siswa dan jurnal kegiatan harian.

Instrumen berguna untuk mengungkap perilaku *bullying* siswa sesuai dengan jenisnya. Subyek penelitian ditetapkan berdasarkan jumlah intensitas perilaku pada setiap bentuk *bullying* yang diketahui melalui hasil yang diperoleh dari instrumen identifikasi kasus.

Bentuk instrumen penelitian adalah skala Likert dengan kategori jawaban Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), Kadang-kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP).

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini secara umum berdasarkan pada variabel dan definisi operasional setiap variabel.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Identifikasi Perilaku *Bullying* (Sebelum Uji Coba)

TUJUAN	Aspek	INDIKATOR	No. Item	Jumlah Soal
Memperoleh gambaran perilaku <i>bullying</i> dan mengidentifikasi siswa yang menunjukkan perilaku <i>bullying</i>	Fisik	Perilaku menyakiti orang lain dengan menunjukkan agresi yang melibatkan fisik yaitu memukul, mencakar, menendang, menjambak, mencubit, mencekik, menggigit, menampar, meludahi, merusak serta menghancurkan barang milik orang lain, sengaja menabrak badan orang lain, melempar dengan benda, menginjak kaki, mendorong, mengancam dengan senjata, mengambil secara paksa barang milik orang lain.	1,2,3,, 4,5,6,7 ,8,9,10 11,12, 13,14, 15,16, 17,18	18
	Verbal	Perilaku menyakiti orang lain secara psikis yang dilakukan melalui ucapan atau ungkapan seperti: memberi julukan pada orang lain, fitnah, kritikan tajam yang cenderung menyakitkan perasaan, pernyataan-pernyataan yang bernuansa ajakan atau pelecehan secara seksual, terror, surat-surat yang mengintimidasi, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, gosip, mengolok-olok ras, jenis kelamin dan fisik seseorang, menantang seseorang untuk melakukan sesuatu yang berbahaya, memeras, mengancam untuk mengambil barang orang lain secara paksa, mengancam untuk melakukan kekerasan.	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	30
	Sosial/ Relasi- onal	Perilaku menyakiti yang ditujukan pada seseorang dengan maksud untuk melemahkan harga diri seseorang secara sistematis melalui sikap-sikap tersembunyi melalui pandangan yang tidak menyenangkan, lirik mata, helaan nafas,	49,50, 51,52, 53,54, 55,56, 57,58, 59,60	12

		cibiran, tawa yang mengejek, bahasa tubuh yang mengejek, mengabaikan seseorang, pengucilan, menghindari dengan sengaja, mempermalukan orang lain, menyebarkan isu kebencian, membuat orang lain tampak bodoh.		
	Elektronik	Perilaku menyakiti orang lain yang dilakukan melalui media elektronik misalnya <i>handphone</i> , komputer, internet, dll seperti, mengirim <i>sms</i> yang meneror orang lain, mengucapkan kata-kata yang tidak pantas saat <i>chatting</i> , membuat status atau komentar negatif dalam jejaring sosial, mengirim gambar-gambar, rekaman atau video yang menyakitkan, atau menyudutkan seseorang melalui <i>e-mail</i> atau <i>mms</i> .	61,62, 63,64 65,66, 67,68, 69,70, 71	11

H. Uji Coba Instrumen Pengumpul Data

1. Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum instrumen diujicobakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas oleh dua orang ahli (*expert judgement*). Validasi instrumen bertujuan untuk mengetahui kelayakan alat ukur dari segi konstruk, isi dan bahasa yang sesuai dengan kebutuhan. Apabila terdapat butir pernyataan yang tidak sesuai, maka butir pernyataan tersebut akan dihilangkan atau direvisi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Instrumen

Instrumen diujicobakan kepada 60 siswa kelas XI SMA PKMI 1 Medan. Uji coba instrumen bertujuan untuk mengetahui ketetapan/kesahihan (*validity*) instrumen tersebut.

Uji validitas dilakukan berkenaan dengan ketetapan alat ukur terhadap konsep yang diukur sehingga benar-benar mengukur apa yang semestinya diukur. Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mendapatkan data yang dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan program komputer *SPSS 16.0 for Windows*.

Dari 71 item pernyataan perilaku *bullying*, diperoleh 6 item pernyataan yang tidak valid, sehingga total item pernyataan valid berjumlah 65 item. Berikut ini merupakan hasil uji validasi instrumen perilaku *bullying* siswa.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas

Keterangan	Item	Σ
Valid	1, 2, 3, 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, 36, 37, 38, 39, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 68, 69, 70, 71	65
Tidak Valid	4, 34, 35, 40, 41, 42	6

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berkenaan dengan ketepatan hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, jika instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau

relatif sama. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program komputer *SPSS 16.0 for Windows*.

Kriteria untuk mengetahui reliabilitas, menggunakan klasifikasi kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (2004) yang tercantum pada tabel berikut.

Tabel 3.5
Kriteria Reliabilitas Instrumen

0.91 – 1.000	Derajat reliabilitas sangat tinggi
0.71 – 0.90	Derajat reliabilitas tinggi
0.41 – 0.70	Derajat reliabilitas sedang
0.21 – 0.40	Derajat reliabilitas rendah
<20	Derajat reliabilitas sangat rendah

(Arikunto, 2004:247)

Dari hasil uji reliabilitas pada butir soal, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3.6
Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.751	66

Berdasarkan Tabel 3.6 di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai reliabilitas instrumen konsep diri sebesar 0,751 berada pada kategori tinggi, artinya instrumen ini mampu menghasilkan skor-skor pada setiap item dengan konsisten.

Setelah uji validitas dan reliabilitas dilakukan, maka diperoleh kisi-kisi instrumen identifikasi perilaku *bullying* seperti pada Tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Instrumen Identifikasi Perilaku *Bullying* (Setelah Uji Coba)

TUJUAN	Aspek	INDIKATOR	No. Item	Jumlah Soal
Memperoleh gambaran perilaku <i>bullying</i> dan mengidentifikasi siswa yang menunjukkan perilaku <i>bullying</i>	Fisik	Perilaku menyakiti orang lain dengan menunjukkan agresi yang melibatkan fisik yaitu memukul, mencakar, menendang, menjambak, mencubit, mencekik, menggigit, menampar, meludahi, merusak serta menghancurkan barang milik orang lain, sengaja menabrak badan orang lain, melempar dengan benda, menginjak kaki, mendorong, mengancam dengan senjata, mengambil secara paksa barang milik orang lain.	1,2,3,4 ,5,6,7, 8,9,10 11,12, 13,14, 15,16, 17,	17
	Verbal	Perilaku menyakiti orang lain secara psikis yang dilakukan melalui ucapan atau ungkapan seperti: memberi julukan pada orang lain, fitnah, kritikan tajam yang cenderung menyakitkan perasaan, pernyataan-pernyataan yang bernuansa ajakan atau pelecehan secara seksual, terror, surat-surat yang mengintimidasi, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, gossip, mengolok-olok ras, jenis kelamin dan fisik seseorang, menantang seseorang untuk melakukan sesuatu yang berbahaya, memeras, mengancam untuk mengambil barang orang lain secara paksa, mengancam untuk melakukan kekerasan.	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,	25
	Sosial/ Relasi- onal	Perilaku menyakiti yang ditujukan pada seseorang dengan maksud untuk melemahkan harga diri seseorang secara sistematis melalui sikap-sikap tersembunyi melalui pandangan yang tidak menyenangkan, lirikan mata, helaan nafas, cibiran, tawa yang mengejek, bahasa tubuh	43,44, 45,46, 47,48, 49,50, 51,52, 53,54, 55	13

		yang mengejek, mengabaikan seseorang, pengucilan, menghindari dengan sengaja, mempermalukan orang lain, menyebarkan isu kebencian, membuat orang lain tampak bodoh.		
	Elektronik	Perilaku menyakiti orang lain yang dilakukan melalui media elektronik misalnya <i>handphone</i> , komputer, internet, dll seperti, mengirim <i>sms</i> yang meneror orang lain, mengucapkan kata-kata yang tidak pantas saat <i>chatting</i> , membuat status atau komentar negatif dalam jejaring sosial, mengirim gambar-gambar, rekaman atau video yang menyakitkan, atau menyudutkan seseorang melalui <i>e-mail</i> atau <i>mms</i> .	56,57, 58,59, 60,61, 62,63, 64 65	10

I. Prosedur Pengolahan Data

1. Penyeleksian Data

Penyeleksian data bertujuan untuk memilih data yang memadai untuk diolah berdasarkan kelengkapan jawaban, baik identitas maupun jawaban. Jumlah angket yang terkumpul harus sesuai dengan jumlah angket yang disebar.

2. Penyekoran

Penyekoran instrumen dalam penelitian disusun dalam bentuk skala *ordinal*. Skala *ordinal* yaitu skala yang menunjukkan perbedaan tingkatan subjek secara kuantitatif (Furqon, 2004). Skala *ordinal* didasarkan pada peringkat yang diurutkan dari jenjang yang lebih tinggi sampai jenjang terendah atau sebaliknya.

Tabel 3.8
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Pemberian Skor
Selalu	5
Sering	4
Jarang	3
Kadang-kadang	2
Tidak pernah	1

3. Pengelompokan Skor

Penentuan pengelompokan skor 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 dua kategori tersebut, dilakukan pembuatan kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Menghitung skor total masing-masing responden.
- b. Menghitung rata-rata dari skor total responden dengan menggunakan program SPSS 16.0 *for windows*.
- c. Menentukan standar deviasi dari skor total responden dengan menggunakan program SPSS 16.0 *for windows*.
- d. Mengelompokkan data menjadi empat kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah dengan pedoman seperti pada Tabel 3.9 berikut.

Tabel 3.9
Konversi Skor Mentah Menjadi Skor Matang dengan Batas Aktual

Skala Skor Mentah	Kategori Skor
$\bar{X} \geq X + 1.5 \text{ SD}$	Sangat Tinggi
$\bar{X} \geq X + 0.5 \text{ SD}$	Tinggi
$\bar{X} \leq X - 0.5 \text{ SD}$	Sedang
$\bar{X} \leq X - 1.5 \text{ SD}$	Rendah

Dari rumusan di atas, maka diperoleh hasil penghitungan sebagai berikut.

Tabel 3.10
Hasil Penghitungan Batas Aktual

\bar{X}_{Ideal}	Nilai Z	SD _{Ideal}	Skala Skor Mentah
91.24	+ 1.5	23.24	126.1
91.24	+ 0.5	23.24	102.86
91.24	- 0.5	23.24	79.62
91.24	- 1.5	23.24	56.38

Setiap kategori interval mengandung pengertian sebagai berikut.

- a) Sangat tinggi : siswa pada level ini masuk dalam kategori siswa yang paling sering melakukan tindakan *bullying* baik dalam aspek fisik, verbal, relasional/sosial dan elektronik. Skor total siswa yang masuk dalam kategori ini adalah ≥ 126 .
- b) Tinggi : siswa pada level ini masuk dalam kategori siswa yang juga sering melakukan tindakan *bullying* baik dalam aspek fisik, verbal,

relasional/sosial dan elektronik. Skor total siswa yang masuk dalam kategori ini adalah 103 – 125.

- c) Sedang : siswa pada level ini masuk dalam kategori siswa yang melakukan tindakan *bullying* tetapi tidak sesering siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi dan tinggi. Skor total siswa yang masuk dalam kategori sedang ini adalah 80 – 102.
- d) Rendah : siswa pada level ini tidak termasuk dalam kategori pelaku *bullying*. Skor total siswa yang masuk kategori rendah adalah ≤ 79 .

J. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini dirumuskan tiga pertanyaan. Secara berurutan, masing-masing pertanyaan dijawab dengan cara sebagai berikut.

1. Pertanyaan pertama mengenai profil perilaku *bullying* siswa kelas XI SMA PKMI 1 Medan berdasarkan jenis kelamin dan status ekonomi keluarga, akan dijawab melalui patokan skor ideal sehingga menghasilkan 4 kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Perhitungan kategorisasi jenjang untuk instrumen penelitian perilaku *bullying* siswa telah dilampirkan pada Tabel 3.9 dan hasilnya telah terlampir pada Tabel 3.10.
2. Pertanyaan kedua tentang teknik *role playing* yang paling sesuai untuk menanggulangi perilaku *bullying* siswa kelas XI SMA PKMI 1 Medan dirancang dalam sebuah bentuk program setelah penyebaran sampel *pre-*

test yang teridentifikasi memiliki perilaku *bullying* masuk kategori sangat tinggi. Hasil rancangan setelah proses *judgement* tersaji dilampiran.

3. Pertanyaan ketiga mengenai uji efektifitas bimbingan melalui teknik *role playing* untuk menanggulangi perilaku *bullying* siswa kelas XI SMA PKMI 1 Medan.

Penelitian ini mengumpulkan data kuantitatif tentang perilaku *bullying* siswa kelas XI SMA PKMI 1 Medan dan data uji efektifitas bimbingan melalui teknik *role playing* untuk menanggulangi perilaku *bullying* siswa kelas XI SMA PKMI 1 Medan. Oleh karena itu teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah analisis data kuantitatif yang berfungsi untuk membandingkan hasil yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dalam setiap kelompok dan perbandingan hasil akhir dari kedua kelompok. Pengujian efektivitas menggunakan desain eksperimen kuasi dalam bentuk *non-equivalent control group pretest-posttest design*. Bentuk analisis yang dilakukan adalah membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* perilaku *bullying* siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini pemilihan sampel pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan secara random.

Pengujian efektivitas bimbingan melalui teknik *role playing* menggunakan teknik uji perbedaan dua kelompok berpasangan dari data rata-rata skor *gains* yaitu:

$$H_0 : \mu_{\text{eksperimen}} = \mu_{\text{kontrol}}$$

$$H_1 : \mu_{\text{eksperimen}} > \mu_{\text{kontrol}}$$

a. *Uji Prasyarat Analisis*

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data tersebut normal atau tidak atau menguji normalitas dan *gains* pada kedua kelompok. Pengujian data *gains* dilakukan dengan statistik uji *Z Kolmogrov-Smirnov* ($p > 0.05$) dengan menggunakan *SPSS 16.0 for Windows*.

Hasil uji normalitas data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik sebelum dan sesudah melakukan intervensi, dapat dilihat pada Tabel 3.11 di bawah.

Tabel 3.11
Uji Normalitas Data Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Tahap	Kelompok	Z	Nilai p	Keterangan
Pre-Tes	Eksperimen	0.168	0.20	Normal
	Kontrol	0.126	0.20	Normal
Pos-Tes	Eksperimen	0.150	0.20	Normal
	Kontrol	0.143	0.20	Normal

Dari Tabel 3.11 di atas dapat diketahui bahwa semua data perilaku *bullying* siswa kelas XI SMA PKMI 1 Medan, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berdistribusi normal karena memiliki nilai $p > 0.05$.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk menilai apakah data hasil penelitian dari dua kelompok yang diteliti memiliki varians yang sama atau tidak. Jika data memiliki varians yang cenderung sama (homogen) maka bisa dikatakan bahwa sampel dari dua kelompok tersebut berasal dari sampel yang sama. Menguji homogenitas varians data *gains* kedua kelompok ($p > 0.05$) dengan bantuan *SPSS 16.0 for Windows*. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 3.12 di bawah.

Tabel 3.12
Uji Homogenitas Varians Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*

Data	Levene	Df1	Df2	Sig.	Ket.
Eksperimen	2.458	1	16	0.136	Homogen
Kontrol	0.151	1	16	0.703	Homogen

Tabel di atas menunjukkan bahwa varians data gain adalah homogen karena memiliki nilai p (*sig*) > 0.05 dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data kedua sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen dapat dilanjutkan.

b. Uji Efektivitas

Pengujian efektivitas diuji dengan metode *independent sample t-test* dari data *gain* menggunakan *software SPSS 16.0 for Windows*. Dasar pengambilan keputusannya dengan melihat perbandingan nilai *Sig. (2-tailed)* α , yaitu jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< \alpha$ (0.005) maka H_0 ditolak.

Uji perbedaan (efektivitas) model menggunakan uji *t independent (Independent sampel t-test)* dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

1. Menentukan pasangan hipotesis nol dan tandingannya yang akan diuji, yaitu:

$$H_0 : \mu_{\text{eksperimen}} = \mu_{\text{kontrol}}$$

Kedua rata-rata *gain* populasi adalah identik (rata-rata *gain* populasi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah tidak berbeda secara nyata).

$$H_1 : \mu_{\text{eksperimen}} > \mu_{\text{kontrol}}$$

Kedua rata-rata *gain* populasi adalah tidak identik (rata-rata *gain* populasi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah berdeda secara nyata).

2. Dasar Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan nilai *t* hitung dengan *t* tabel atau dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh dengan $\alpha = 0.05$.

Berdasarkan nilai *t* hitung, terima H_0 jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{\text{hitung}} < t_{\frac{1}{2}\alpha}$, $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ diperoleh dari daftar tabel *t* dengan $dk = (n_1 + n_2 - 1)$ dan peluang $1-\frac{1}{2}\alpha$, untuk harga-harga *t* lainnya, H_0 ditolak.

Berdasarkan angka probabilitas (*nilai p*), ditentukan :

- a. jika nilai $p < 0.05$, maka H_0 ditolak;
- b. jika nilai $p > 0.05$, maka H_0 diterima.