

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini membahas tentang desain penelitian, lokasi dan sampel penelitian, definisi oprasional, kisi-kisi perilaku sosial siswa sekolah dasar, instrumen penelitian, dan analisa data.

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai pendekatan ilmiah yang didesain untuk menjawab pertanyaan penelitian secara spesifik dengan menggunakan angka statistik, mulai dari pengumpulan data, penafsiran sampai penyajian hasilnya.

Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan utama pada penelitian ini, sedangkan sebagai pendekatan penunjang digunakan pendekatan kualitatif. Untuk memperoleh gambaran faktual di lapangan, dalam penelitian ini data akan diperoleh melalui penggunaan instrumen angket dan pedoman observasi.

Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan program bimbingan kelompok melalui permainan untuk mengembangkan perilaku sosial siswa dengan menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu gejala atau hubungan antara dua gejala atau lebih. Penelitian deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan metode survei (Soehartono, 1999: 35). Alasan lainnya memilih metode deskriptif, karena peneliti bermaksud mendeskripsikan, menganalisis, dan mengambil suatu generalisasi dari pengamatan mengenai perilaku sosial siswa Sekolah Dasar.

Setelah diperoleh data empiris mengenai profil perilaku sosial siswa Sekolah Dasar, diharapkan penelitian ini menghasilkan suatu produk pengembangan program

bimbingan kelompok melalui permainan untuk mengembangkan perilaku sosial siswa Sekolah Dasar.

B. Lokasi dan Sampel penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pasir Kadusirung Cikeusal Serang, dengan alasan bahwa di sekolah ini masih ditemukan adanya siswa yang memiliki perilaku kurang sosial diantaranya mengganggu teman, ingin menang sendiri, suka jahil, atau tidak mau lepas dari orang tuanya atau memiliki ketergantungan pada orang tuanya, anak tidak mau sekolah jika tidak ditemani orang tuanya, hal ini dapat dilihat dalam hasil wawancara dengan guru kelas dan orang tua siswa serta pengamatan peneliti selama peneliti mengadakan penelitian di lokasi tersebut.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 6 Kelas dengan jumlah siswa 198 siswa, dan untuk menentukan sampel atau kelas yang menjadi subyek penelitian peneliti mengambil kelas I, dengan jumlah siswa 27 orang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Sebab berdasarkan pengamatan peneliti siswa kelas I merupakan awal permulaan anak bersosialisasi dengan orang lain, sebelumnya anak hanya berhubungan dengan teman-teman di rumah dan keluarga, namun disekolah anak memulai lingkungan dan situasi yang baru yang memerlukan adaptasi dan penyesuaian baik dengan teman-teman maupun dengan guru-guru di sekolah, maka untuk penyesuaian diri anak dan lingkungan yang baru perlu dikembangkan perilaku sosialnya, mengingat anak-anak di SD Negeri Pasir Kadusirung ini pada umumnya tidak melalui pendidikan Taman Kanak-kanak.

Tabel 3.1
Sampel penelitian
Bimbingan dan Konseling untuk Mengembangkan perilaku Sosial Siswa

NO	KELAS	JUMLAH SISWA			NAMA GURU KELAS
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah	
1	I	13	14	27	Rukiah
2	II	14	14	28	Ita Hermayati
3	III	20	25	45	Umayah
4	IV	21	19	40	Nepi Pariyanti
5	V	19	19	38	Ima Ahdia T.H
6	VI	11	9	20	Masri
	Jumlah	98	100	198	

Sumber penelitian adalah siswa kelas I dengan melalui kegiatan observasi peneliti dan didampingi oleh orang tua siswa, dan guru kelas I mengingat kelas I belum dapat menentukan sikap dan perilakunya sendiri, anak masih tergantung dan patuh pada aturan/petunjuk/nasehat orang tua atau guru di sekolah. namun peneliti juga melengkapi penelitian ini dengan langsung mengadakan pengamatan pada saat anak bermain, anak belajar di sekolah dan juga menggunakan sumber sekunder yaitu guru kelas dan guru mata pelajaran yang lain seperti guru agama, guru olah raga dan kepala sekolah, orang tua siswa serta teman bermain siswa, hal ini dilakukan guna mempertajam dan menggali lebih luas data demi akuratnya penelitian ini selain itu peneliti juga mengambil data-data lain dari para peneliti terdahulu.

C. Definisi Oprasional

Bimbingan kelompok lebih menekankan pada pemberian informasi atau keterangan mengenai perkembangan belajar, jabatan, penjelasan mengenai kesehatan pergaulan sosial dengan memanfaatkan suasana kelompok, karena dalam suasana kelompok siswa dapat mengenal dirinya, berperilaku sosial, membantu mengurangi beban moril, mengatasi konflik-konflik serta membentuk sikap-sikap positif lainnya dengan melalui kelompok

Bimbingan kelompok dapat dimanfaatkan untuk anak yang mengalami kesulitan bersosialisasi atau berperilaku kurang sosial dalam hal ini suka mengganggu orang lain, mau menang sendiri, tidak mau menerima kekalahan dan jika perilaku dilakukan berulang-ulang dimungkinkan akan membentuk sikap dan kebiasaan yang kurang baik atau *maljasman*. Maka salah satu upaya guru bimbingan dan konseling di sekolah diharapkan dapat membantu mengembangkan perilaku sosial anak agar siswa dapat diterima oleh lingkungannya karena pada dasarnya manusia tidak bisa hidup sendiri, menurut David Schneider (Wirawan sarlito, 1996 : 36) menyatakan bahwa “manusia merupakan bagian dari dunia keteraturan yang alamiah dan rasional sehingga memiliki tanggungjawab satu dengan yang lainnya dan secara bersama-sama mengejar kebahagiaan”.

Dinamika kelompok merupakan bidang ilmu pengetahuan sosial, khususnya ilmu tentang perilaku manusia (*behavior science*), dinamika kelompok diciptakan oleh Kurt Lewin (1946) pada saat kelompok lebih menonjolkan kepentingan perseorangan akibat dari sifat individualitasnya. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diciptakan latihan-latihan dengan melalui permainan kelompok agar terciptanya suatu kerjasama atau peleburan anggota kelompok secara penuh, setiap kelompok memiliki kesadaran dan

tanggungjawab bersama, maka dinamika kelompok bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak atau perilaku sosial siswa.

Permainan merupakan metode atau cara yang tepat dalam pembelajaran yang dapat memanfaatkan seluruh kepribadian siswa agar siswa bergerak aktif secara fisik, karena gerak fisik dapat meningkatkan proses mental, karena bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh (*konteks motor*) terletak tepat disebelah bagian otak yang digunakan untuk berfikir dan memecahkan masalah, oleh karena itu menghalangi gerak tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi secara maksimal, sebaliknya dengan melibatkan tubuh dalam belajar cenderung membangkitkan kecerdasan terpadu sepenuhnya pada diri siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Dave Meier (2005:90)

Belajar dengan menggunakan aktivitas fisik secara umum lebih efektif, belajar tidak aktif secara fisik dalam jangka waktu lama akan melumpuhkan otak dan belajarpun melambat layaknya merayap atau bahkan berhenti. Belajar yang melibatkan fisik akan membangkitkan proses mental dan cenderung membangkitkan kecerdasan terpadu.

Belajar yang melibatkan fisik antara lain : membuat model, menciptakan sesuatu, memperagakan sesuatu, eksperimen, sosiodrama, cerita atau membicarakan dan merefleksikan pengalaman, simulasi, permainan (*games*), melakukan tinjauan lapangan dan penelitian.

Untuk merangsang hubungan pikiran-tubuh, ciptakan suasana belajar yang dapat membuat orang bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu. Dalam permainan ini akan menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual serta penggunaan semua panca indra.

D. Kisi-Kisi untuk Mengukur Profil perilaku sosial siswa SD

Tujuan	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Juml item	Nomor item
Mengetahui profil perilaku sosial siswa	1. Prilaku pada saat bermain	A. Bermain di rumah	1. anak selalu ingin menguasai permainan	1	1
			2. anak marah jika dalam bermain mengalami kegagalan /kalah.	1	2
			3. anak lebih suka bermain sendiri	1	3
			4. anak selalu mengajak temanya untuk bermain bersama	1	4
			5. anak menangis jika dalam bermain mengalami kekalahan	1	5
			6. Bermain dengan teman-teman sebayanya saja.	1	6
			7.	1	7
		B. Bermain di sekolah	1. anak selalu ingin menang sendiri?	1	8
			2. anak selalu terlibat dalam setiap permainan di sekolah	1	9
			3. anak sering membantu temannya dalam bermain	1	10
			4. anak sering menolong temannya yang celaka /jatuh saat bermain.	1	11
			5. anak berdiskusi dalam menyelesaikan permainan.	1	12
			6. anak memilih-milih teman dalam bermain	1	13
			7. anak bermain tanpa membedakan jenis kelamin.	1	14
	2. Prilaku pada saat belajar	A. Belajar di rumah	1. Menurut perintah dan nasehat orang tua	1	15
			2. Mengikuti apa yang dianjurkan teman-temannya.	1	16
			3. Belajar dengan teman-temannya (belajar sepeda)	1	17
		B. belajar di sekolah	1. Menurut perintah dan nasehat guru	1	18
			2. Mengerjakan tugas bersama teman di kelas	1	19
			3. Meminjam alat tulis dengan		

			cara memaksa.	1	20
			4. Mengganggu temannya yang sedang belajar.	1	21
			5. Berbicara dengan bahasa yang baik dan sopan.		
				1	22
	3. Prilaku pada saat istirahat	A. Diluar kelas	1. Bermain bersama teman-temannya.	1	23
			2. Membantu temannya yang mengalami kesulitan.	1	24
			3. Berbicara dengan bahasa yang baik dan sopan.	1	25
			4. Merusak dan mengganggu permainan teman.		
				1	26
		B. prilaku emosi	1. Merebut maianan orang lain dan ingin menguasai.	1	27
			2. Jahil, suka mengambil milik atau mainan orang lain	1	28
			3. Meminjam milik orang lain dan tidak mengembalikannya	1	29
			4. Ingin selalu diperhatikan oleh orang tua dan guru	1	30
			5. Iri jika teman yang lain memiliki barang atau permainan baru	1	31
			6. Sekolah ditungguin oleh orang tuanya	1	32
			7. Makan dan minum disuapin atau dilayani orang tua	1	33
			8. Berangkat dan pulang sekolah di antar dan jemput oleh orang tua	1	34
			9. Menangis jika orang tua tidak menunggu di depan kelas.		
			10. Tidak mau sekolah jika tidak diantar dan ditungguin orang tua	1	35

E. Instrumen Penelitian

Lembar pengamatan

Nama siswa :Nama siswa :

No	Pernyataan	Ya	Kadang	Tidak pernah
1	Anak selalu ingin menguasai permainan			
2	Anak marah jika dalam bermain mengalami kegagalan/kalah.			
3	Anak lebih suka bermain sendiri			
4	Anak selalu mengajak temanya untuk bermain bersama			
5	Anak menangis jika dalam bermain mengalami kekalahan			
6	Bermain dengan teman-teman sebayanya saja.			
7	Anak selalu ingin menang sendiri?			
8	Anak selalu terlibat dalam setiap permainan di sekolah			
9	Anak sering membantu temannya dalam bermain			
10	Anak sering menolong temannya yang celaka/jatuh saat bermain.			
11	Anak berdiskusi dalam menyelesaikan permainan.			
12	Anak memilih-milih teman dalam bermain			
13	Anak bermain tanpa membedakan jenis kelamin.			
14	Menuruti perintah dan nasehat orang tua			
15	Mengikuti apa yang dianjurkan teman-temannya.			
16	Belajar dengan teman-temannya (bola, englek , boneka)			
17	Menuruti perintah dan nasehat guru			
18	Mengerjakan tugas bersama teman-temannya di kelas			

19	Meminjam alat tulis dengan cara memaksa.			
20	Mengganggu temannya yang sedang belajar.			
21	Berbicara dengan bahasa yang baik dan sopan.			
22	Bermain bersama teman-temannya.			
23	Membantu temannya yang mengalami kesulitan.			
24	Saya bangga jika menang dalam permainan.			
25	Merusak dan mengganggu permainan teman.			
26	Merebut mainan orang lain dan ingin menguasai permainan.			
27	Jahil, suka mengambil milik atau mainan orang lain			
28	Meminjam milik orang lain dan tidak mengembalikannya			
29	Ingin selalu diperhatikan oleh orang tua dan guru			
30	Marah jika teman yang lain memiliki barang atau permainan baru			
31	Sekolah ditunggu oleh orang tuanya hingga pulang sekolah			
32	Makan dan minum disuapin atau dilayani orang tua			
33	Berangkat dan pulang sekolah di antar jemput oleh orang tua			
34	Menangis jika orang tua tidak menunggu di depan kelas.			
35	Tidak mau sekolah jika tidak diantar dan ditungguin orang tua			

Catatan

1. jika jawaban iya = skor 1, kadang-kadang 2 dan tidak pernah 3 untuk pernyataan negatif.
2. jika jawaban ya = skor 3, kadang-kadang = skor 2 dan tidak pernah 3 jika pernyataan positif.

F. Analisis Data

Analisis data dengan menggunakan metode deskriptif, karena Metode deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu gejala atau hubungan antara dua gejala atau lebih. Penelitian deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan metode survei (Soehartono, 1999: 35). Alasan lainnya memilih metode deskriptif, karena peneliti bermaksud mendeskripsikan, menganalisis, dan mengambil suatu generalisasi dari pengamatan mengenai perilaku sosial siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai pendekatan ilmiah yang didesain untuk menjawab pertanyaan penelitian secara spesifik dengan menggunakan angka statistik, mulai dari pengumpulan data, penafsiran sampai penyajian hasilnya.

Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan utama pada penelitian ini, sedangkan sebagai pendekatan penunjang digunakan pendekatan kualitatif. Untuk memperoleh gambaran faktual lapangan, dalam penelitian ini data akan diperoleh melalui penggunaan instrumen angket dan pedoman observasi.

penelitian ini untuk mengamati perilaku sosial siswa dimana perilaku sosial ini tidak dapat diukur dengan tes tertulis maupun tes lisan, sedangkan dimaksudkan disini adalah untuk mengembangkan perilaku sosial siswa, menurut Cece Rakhmat (2006: 46) “ tes tindakan digunakan untuk mengukur aspek perilaku psikomotor dalam hal ini mengukur keterampilan melakukan kegiatan sosial yang tidak mungkin diukur atau diungkap oleh tes tertulis maupun tes lisan”. Maka langkah dalam menganalisa data sebagai berikut :

1. Data yang telah dikumpul dari inventori perilaku sosial berdasarkan jawaban responden dengan menggunakan skala likert
 - a. Pilihan responden diberi skor sebagai berikut “ya” = 1, kadang-kadang = 2, tidak pernah = 3 dan pilihan siswa kemudian dianalisa melalui normalitas sebaran jawaban dan daya pembeda butir soal dan hasilnya dikategorikan kedalam kategori siswa yang memiliki perilaku sosial tinggi, perilaku sosial yang sedang dan perilaku sosial rendah/kurang sosial.

Dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n}$$

p = Prosentase

f = frekuensi jawaban

n = nilai total

Dalam penetapan cara penyekoran, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berkisar I sampai dengan 3. Perincian Kriteria penskoran tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2
Kriteria (Skor) Alternatif Jawaban
Untuk Tiap Item

NO	OPTION	SKOR	
		+	-
1	Ya	3	1
2	Kadang-kadang	2	2
3	Tidak pernah	1	3

b. Cara menguji coba butir soal

Item perilaku sosial tersebut diujicobakan kepada 27 responden dengan hasil sebagai berikut pada tabel 3.3

Tabel 3.3
Analisis Perilaku Siswa

NO	KRITERIA	KUALIFIKASI PERILAKU
1	Lebih dari (rata-rata ideal + 1,5 SD ideal)	Tinggi
2	Antara (rata-rata 0,5 SD) dan (rata-rata + 0,5 SD)	Sedang
3	Kurang dari (rata-rata + 0,5 SD)	Rendah /kurang

Pensekoran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut *Option* pilihan jawaban observer terdiri dari 3 pilihan yaitu sering (S), kadang-kadang (K), dan jarang (J) dan kriteria setiap item sebagai berikut sering = 3, kadang-kadang = 2, dan jarang = 1.

Sedangkan untuk perilaku sosial siswa dapat dikategorikan dari skor maksimal ideal perilaku sosial siswa adalah 105, yang diperoleh dari hasil perkalian jumlah item yaitu 35 item dengan skor maksimal 3, dan untuk memperoleh rata-rata ideal (setengah dari skor maksimal ideal) yaitu 52,5 dan simpangan baku ideal (sepertiga dari rata-rata ideal) yaitu 18. Dengan demikian untuk menentukan kecenderungan dan penafsiran mengenai perilaku sosial siswa dapat dikemukakan pada tabel 3.4

Tabel 3.4
Hasil Analisis perilaku Sosial Siswa

NO	KRITERIA	KUALIFIKASI PERILAKU SOSIAL
1	≥ 79	Tinggi
2	61-78	Sedang
3	≤ 61	Rendah /kurang

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai lingkungan dan suasana permainan kelompok anak di sekolah peneliti menggunakan pedoman wawancara dan pedoman observasi dengan analisa data kualitatif. Analisa ini dilakukan dengan mengadakan observasi lingkungan dan wawancara kepada guru kelas dan orang tua siswa serta guru-guru yang lain seperti guru olah raga dan guru agama.

2. Pedoman Observasi

Observasi dilakukan langsung oleh peneliti artinya peneliti terlibat langsung sebagai partisipan dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas, seperti pada saat anak mengikuti permainan pada saat istirahat, dengan melalui

observasi ini peneliti dapat melihat langsung aktifitas siswa selama mengikuti kegiatan belajar dan mengajar di kelas, diluar kelas, dilapangan, selain itu peneliti juga melakukan observasi tidak langsung yaitu dengan memanfaatkan guru kelas atau teman dekat anak pada saat bermain dengan kelompoknya baik di kelas maupun diluar kelas.

Pengamatan atau observasi langsung ini merupakan penelitian utama karena peneliti langsung mengamati perilaku siswa disaat bermain dan belajar, hasil dari pengamatan ini menjadi bahan utama peneliti yang kemudian akan dilengkapi dan disempurnakan oleh hasil observasi tidak langsung yaitu oleh guru kelas, maupun oleh orang tua siswa meskipun dalam observasi tidak langsung ini kadang kala terdapat rekayasa subyektifitas observer, maka untuk menghindari hal tersebut peneliti menyediakan lembar observasi dengan *option* yang telah disediakan, observer hanya memberikan tanda cek dan kemudian melaporkan kepada peneliti.

3. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan secara mendalam dengan guru kelas, dan orang tua siswa sebagai sumber data utama selain itu juga peneliti mengadakan wawancara dengan teman-temannya, sebelum melaksanakan wawancara dengan responden utama. Langkah awal sebelum peneliti mengadakan kegiatan wawancara terlebih dahulu menyiapkan lembar atau pedoman wawancara agar kegiatan wawancara lebih terarah dan terfokus pada masalah yang hendak diteliti. Pedoman wawancara disusun sesuai dengan tujuan penelitian

Data pokok yang ingin diperoleh dari hasil wawancara adalah : (1) perilaku anak disaat pelajaran di kelas, (2) perilaku sosial anak disaat istirahat/bermain, (3) perilaku

sosial siswa kepada guru, (4) daya dukung personil sekolah terhadap layanan bimbingan dan konseling, (5) gambaran perilaku sosial siswa pada umumnya di sekolah.

