

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Prosedur Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memudahkan proses analisis dan penafsiran dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik mengenai tingkat efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dalam menangani perilaku *bullying* yang secara nyata dalam bentuk angka sehingga memudahkan proses analisis penafsirannya. Sedangkan, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian kuasi eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Jack R. Frankel, Norman E. Wallen dan Creswell (2008: 313) berpendapat bahwa “*Quasi-experimental designs do not include the use of random assignment. Researchers who employ these design rely instead on other techniques to control (or at least reduce) threats to internal valaidity.*”

Guna melaksanakan eksperimen secara murni maka variabel yang mungkin berpengaruh dan mempengaruhi variabel bebas harus dapat dikontrol dengan ketat. Pengontrol yang ketat hanya mungkin dilakukan dalam eksperimen di laboratorium. Mengingat penelitian ini bukan dalam kondisi laboratorium tapi dalam kegiatan sehari-hari, sehingga tidak dimungkinkan untuk mengontrol

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

semua variabel bebas dan terikat secara ketat. Oleh karena itu, metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Adapun desain eksperimen semu yang digunakan adalah *nonequivalent (pretest dan posttest) control group design* dimana kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara *random* (Sugiyono, 2008: 79). Desain penelitian disajikan dalam Tabel 3.1.

Tabel 3.1
Desain penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

O₂ = *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

X = Perlakuan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*

B. Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia (SD Laboratorium Percontohan UPI) Bandung yang beralamat di Jalan Sanjayaguru No. 1 Bandung 40154. Dipilihnya SD Laboratorium Percontohan UPI sebagai lokasi penelitian dikarenakan belum ada sebuah program kegiatan yang khusus dilaksanakan untuk menangani perilaku

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

bullying. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara juga ditemukan fakta-fakta yang menunjukkan adanya praktik *bullying*.

2. Subjek Penelitian

Penelitian menggunakan teknik penarikan subjek penelitian secara *purposive sampling*, artinya penarikan subjek penelitian yang dilakukan atas dasar tujuan atau pertimbangan tertentu. Tujuan yang dimaksud adalah untuk menangani pelaku *bullying* dengan menggunakan teknik *role playing*.

Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung, dengan pertimbangan bahwa siswa kelas 5 Sekolah Dasar telah berinteraksi dengan teman sebaya (baik sebagai adik kelas maupun sebagai kakak kelas) dalam waktu yang relatif memadai sehingga memungkinkan pernah mendapatkan pengalaman *bullying*.

Adapun rincian subjek penelitian disajikan dalam Tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2
Subjek Penelitian

Kelas	Jumlah
Eksperimen	23
Kontrol	23

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

C. Definisi Operasional

1. *Bullying*

Bullying dalam penelitian ini ialah suatu bentuk perilaku agresif yang dilakukan oleh siswa kelas 5 SD Laboratorium Percontohan UPI secara sadar dan sengaja, berulang-ulang, dan memiliki tujuan tertentu serta akan memunculkan teror jika eksalasi perilaku *bullying* meningkat tanpa henti. Selain itu, perilaku *bullying* dilakukan dalam ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan target *bullying*, baik secara fisik, psikologis, sosial, maupun verbal.

Bullying memiliki beberapa bentuk perilaku, yaitu: (1) *bullying* fisik, seperti memukul, mencekik, mendorong, menggigit, meludahi teman, merusak dan menghancurkan barang-barang teman, menarik baju, menjewer, menjambak, menginjak kaki, dan menampar; (2) *bullying* relasional, seperti mendiamkan, memandang yang merendahkan, helaan nafas, memberi cibiran, tawa mengejek, memandang sinis, memandang penuh ancaman, mengucilkan, dan memelototi; (3) *bullying* verbal, seperti julukan nama yang buruk, mencela, memfitnah, menghina, perampasan uang jajan atau barang-barang teman, telepon yang kasar, e-mail atau pesan pendek (SMS) yang mengintimidasi, memaki, membentak, menyoraki, menebar gosip, dan memermalukan di depan umum.

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Karakteristik Tokoh Pelaku *Bullying*

Karakteristik tokoh pelaku *bullying* dalam penelitian ini merupakan sifat yang dimiliki oleh siswa kelas 5 SD Laboratorium Percontohan UPI sebagai pelaku *bullying*, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Berperilaku agresif impulsif, meliputi: senang mengganggu orang lain, melakukan tindakan destruktif saat marah, mudah tersinggung karena hal-hal sepele, emosi meledak-ledak, menggunakan kekerasan untuk mencapai tujuan, menampilkan sikap permusuhan pada orang lain, memiliki kecenderungan melanggar aturan (tidak berdisiplin), senang menyerang pendapat orang lain, dan senang memberi perintah (mendominasi) orang lain.
- b. Kurang atau tidak empati, meliputi: mudah memaksakan kehendaknya pada orang lain, tidak peduli pada posisi kekuasaannya, senang melihat orang lain dalam kesulitan, senang menonjolkan diri (sombong), tidak merasa bersalah setelah menyakiti hati atau fisik orang lain, mementingkan diri sendiri, tidak menunjukkan penghargaan kepada orang lain, dan tidak memikirkan konsekuensi dari suatu perbuatan.

3. Teknik *Role Playing*

Teknik *role playing* merupakan suatu teknik yang sistematis yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor guna menurunkan tingkat agresivitas dan meningkatkan empati bagi pelaku *bullying* dan secara khusus mampu menangani perilaku *bullying* siswa sekolah dasar. Tahap-tahap

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dalam melaksanakan teknik *role playing* adalah sebagai berikut: (a) menghangatkan suasana dan memotivasi siswa, (b) memilih partisipan/peran, (c) menyusun tahap-tahap peran, (d) menyiapkan pengamat, (e) pemeranan, (f) diskusi dan evaluasi, (g) pemeranan ulang, (h) diskusi dan evaluasi tahap dua, (i) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

D. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan sebagai pengungkap data dalam penelitian ini ialah instrumen pengungkap perilaku *bullying* dan instrumen pengungkap karakteristik perilaku tokoh pelaku *bullying* yang telah dikembangkan oleh Ipah Saripah (2010). Adapun kisi-kisi instrumen perilaku *bullying* dan instrumen pengungkap perilaku pelaku *bullying* disajikan dalam tabel berikut ini.

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Pengungkap Perilaku *Bullying* Siswa Sekolah Dasar

Variabel	Subvariabel	Indikator	Nomor	Jumlah
<i>Bullying</i>	<i>Bullying Fisik</i>	Memukul Menendang Melempar dengan barang Menarik baju Menjambak Meminta uang dengan paksa Menginjak kaki Menyenggol bahu dengan sikap memusuhi Merusakkan barang teman Merebut barang teman secara paksa	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	10
	<i>Bullying Verbal</i>	Membentak Menuduh/memfitnah Memanggil dengan julukan yang buruk Menyoraki beramai-ramai Mencela, Meledak/mengejek, Mempermalukan di depan umum, Meneriaki dengan kata-kata kasar, Menggossip, Menghina	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	10
	<i>Bullying Relasional</i>	Memandang dengan sinis Memandang penuh ancaman Mendiamkan/mencuekkan Mengucilkan	21 22 23 24	10

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		Memandang dengan pandangan merendahkan/melecehkan	25	
		Mencibir	26	
		Memelototi	27	
		Memperlihatkan isyarat tubuh yang menandakan permusuhan (meludah/mengacungkan tinju)	28	
		Menghalangi jalan/menjejal	29	
		Meneror dengan SMS	30	
Jumlah				30

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Pengungkap Karakteristik Tokoh Pelaku *Bullying* Siswa Sekolah Dasar

Variabel	Subvariabel	Indikator	Nomor	Jumlah
Karakteristik Tokoh Pelaku <i>Bullying</i>	Menampilkan perilaku agresif impulsif	Menampilkan sikap bermusuhan pada orang lain Senang memberi perintah (mendominasi) orang lain Senang mengganggu orang lain Mudah tersinggung karena hal sepele Emosi meledak-ledak Menggunakan kekerasan untuk mencapai tujuan Melakukan tindakan destruktif saat marah Menyukai hal-hal berbaur kekerasan Senang menyerang pendapat orang lain yang berbeda dengan pendapatnya Memiliki kecenderungan melanggar aturan (tidak disiplin)	1,2 3,4 5,6 7,8 9,10 11,12 13,14 15,16,17 18,19,20 21,22	22
	Kurang atau tidak memiliki empati	Senang melihat orang lain dalam kesulitan Tidak merasa bersalah setelah menyakiti hati/fisik orang lain Mementingkan diri sendiri Tidak menunjukkan penghargaan	23,24 25,26 27,28 29,30,31	13

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		kepada orang lain Tidak memikirkan konsekuensi dari suatu perbuatan.	32,33	
		Senang menonjolkan diri (sombong)	34,35	
Jumlah				35

2. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen disebarkan kepada responden yang menjadi sampel penelitian, lebih dahulu dilakukan uji coba kepada subyek yang memiliki karakteristik yang serupa dengan sampel penelitian. Hal ini bertujuan untuk memiliki tingkat validitas dan reliabilitas tinggi (Azwar, 2004).

a. Uji Validitas

Langkah-langkah dalam mengolah data untuk menentukan validitas instrumen diolah dengan menggunakan rumus *korelasi product moment* yang dikemukakan oleh Karl Pearson.

Penentuan derajat validitas suatu pernyataan instrumen penelitian dilakukan dengan pendekatan uji signifikansi, yaitu jika t-hitung lebih besar atau sama dengan t-tabel maka item tersebut dapat dikatakan valid. Tetapi jika t-hitung lebih kecil daripada t-tabel maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

Adapun hasil uji validitas dari dua instrumen sebagai berikut:

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 1) Instrumen pengungkap karakteristik *bullying* siswa sekolah dasar (SD), hasil validitas menunjukkan bahwa dari 35 butir pernyataan diperoleh sebanyak 29 butir pernyataan yang menunjukkan tingkat validitas yang kuat atau tinggi dan 6 butir pernyataan menunjukkan tingkat validitas yang rendah.
- 2) Instrumen pengungkap *bullying* siswa sekolah dasar (SD), menunjukkan hasil uji validitas yaitu terdapat 28 butir pernyataan memiliki validitas tingkat kuat atau tinggi dan 2 butir pernyataan menunjukkan tingkat validitas yang rendah.

b. Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat seberapa besar tingkat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Adapun untuk menguji reliabilitas instrumen penelitian digunakan rumus dari *Alpha Cronbach*.

Sebagai kriteria untuk mengetahui tingkat reliabilitas digunakan klasifikasi perbandingan r_{11} dengan r_{tabel} . Kaidah keputusan untuk menguji tingkat reliabilitas instrumen penelitian adalah sebagai berikut.

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel, dan

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel

Jika hasil $r_{11} = 0,83$

Berdasarkan pada pedoman di atas, koefisien reliabilitas instrumen pengungkap karakteristik *bullying* siswa sekolah dasar (SD) sebesar 0,83 lebih

besar dari r_{tabel} sebesar 0,202, maka semua data yang dianalisis dengan metode alpha adalah reliabel.

Hasil dari olah data melalui uji validitas dan reliabilitas diperoleh data yang layak dalam proses analisis berikutnya.

E. Prosedur Analisis Data

1. Pengujian Persyaratan Analisis

Pada penelitian ini diupayakan pengujian normalitas sebaran data. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas sebaran data dilakukan dengan membandingkan nilai *Kolmogorov-Smirnov (K-S)* dan *Probabilitas* dengan nilai signifikannya adalah 0,05. Dengan dasar pengambilan keputusan bahwa: P dari koefisien K-S $> 0,05$, maka data berdistribusi normal dan P dari koefisien K-S $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil pengujian yang dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sebagaimana yang ada dalam Tabel 3.5 di bawah ini.

Tabel 3.5
Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttes* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai P	Keterangan
<i>Pre</i> eksperimen	0.200	Normal
<i>Post</i> eksperimen	0.200	Normal
<i>Pre</i> kontrol	0.200	Normal
<i>Post</i> eksperimen	0.200	Normal

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Berdasarkan Tabel 3.5 hasil output SPSS *test normality* menunjukkan bahwa nilai *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) *pretest* kelas eksperimen sebesar 0.200, *pretest* di kelompok kontrol sebesar 0.200, *posttest* kelas eksperimen sebesar 0.200, dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0.200. Sedangkan nilai signifikansi uji (α) sebesar 0,05. Karena signifikansi hasil lebih besar dari signifikansi uji ($K-S > \alpha$), maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data yang dihasilkan adalah berdistribusi secara normal.

2. Metode Analisis Data

a. Deskripsi Data

Data yang diperoleh melalui instrumen yang telah diuji cobakan perlu untuk dideskripsikan kembali. Hal ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan karakteristik perilaku *bullying* siswa. dalam penelitian ini instrumen dipergunakan untuk mengetahui rerata skor *pretest* untuk mengetahui karakteristik perilaku *bullying* siswa dan skor *posttest* untuk mengetahui rerata skor setelah masing-masing kelompok diberikan intervensi yang menentukan efektif tidaknya bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* yang diberikan kepada siswa. Data dalam penelitian ini di deskripsikan dengan perbandingan rerata empiris data karakteristik perilaku *bullying* siswa

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

berdasarkan pengamatan awal, dan akhir kelompok yang diberikan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*.

b. Teknik Analisis Data

1) Analisis Rasional

Intervensi penelitian melalui bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* disusun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan-kebutuhan yang dirasakan siswa dengan melakukan pemberian instrumen kepada siswa. berdasarkan hasil identifikasi, terdapat beberapa kebutuhan yang dirasakan oleh siswa khususnya yang berkaitan dengan perilaku *bullying*.

Penyusunan intervensi bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk menangani perilaku *bullying* siswa mengikuti tahapan-tahapan sebagai berikut.

- a) Melakukan analisis terhadap kebutuhan-kebutuhan siswa terkait dengan perilaku *bullying* siswa
- b) Menyusun intervensi bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk menangani perilaku *bullying* siswa
- c) Menguji efektivitas intervensi bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk menangani perilaku *bullying* siswa.

Guna memperoleh bangun dan substansi intervensi yang teruji secara rasional konseptual, intervensi bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk menangani perilaku *bullying* siswa mendapat masukan perbaikan dari pakar bimbingan dan konseling yaitu Dr. Nandang Rusmana,

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

M. Pd., Dr. Mubiar Agustian, M. Pd., dan Dr. Nani M Sugandi, M. Pd.

Masukan dari para pakar tersebut dapat diinventarisasi sebagai berikut:

- a) Sistematika, redaksi dan ketatabahasaannya intervensi agar mengacu pada tata penulisan yang baku. Tujuannya adalah agar intervensi bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk menangani perilaku *bullying* siswa dapat mudah dipahami oleh siswa.
- b) Struktur satuan layanan yang digunakan agar disesuaikan dengan rambu-rambu penyelenggaraan bimbingan dan konseling dalam jalur sekolah khususnya jenjang Sekolah Dasar: tujuan yang hendak dicapai, gunakan standar kompetensi kemandirian siswa, strategi, isi dan jenis layanan bimbingan.

2) Analisis Empirik

Analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian kasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Adapun data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang menggunakan analisis statistik mengenai karakteristik perilaku *bullying* siswa sekolah dasar (SD) serta data uji efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk menangani perilaku *bullying* siswa kelas V sekolah dasar.

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Data yang telah terkumpul disajikan dalam bentuk persentase. Selain itu, untuk mengelompokkan kategori perilaku *bullying* siswa digunakan skor 1 yang kemudian dikelompokkan menjadi tiga kategori sesuai dengan asumsi teori yang melandasi instrumen pengungkap *bullying* siswa sekolah dasar. Namun, dalam penelitian ini memiliki batasan bahwa kategori perilaku *bullying* siswa kelas V sekolah dasar yang menjadi fokus adalah kategori pelaku *bullying* siswa kelas V sekolah dasar.

Langkah analisis untuk menjawab rumusan penelitian yang pertama yaitu gambaran karakteristik perilaku *bullying* siswa kelas V sekolah dasar dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Mendistribusikan skor skala responden pada tabel konversi skor yang ditunjukkan untuk memberikan makna nilai diagnostik pada setiap skor.
- 2) Menghitung rata-rata skor responden pada setiap item indikator kemudian ditentukan nilai ambangnya (rata-rata dari rata-rata) untuk menentukan indikator karakteristik perilaku *bullying* siswa yang tinggi sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan isi bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*.
- 3) Untuk melihat gambaran karakteristik perilaku *bullying* siswa kelas V sekolah dasar secara keseluruhan maupun gambaran pada setiap aspek, dipergunakan teknik menghitung persentase. Rumus persentase yang digunakan sebagai berikut.

$$1) \text{ Persentase aspek} = \frac{\sum \text{skor responden per aspek}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$$2) \text{ Persentase indikator} = \frac{\sum \text{skor responden per indikator}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$3) \text{ Persentase item} = \frac{\sum \text{skor responden per item}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Rumusan penelitian kedua diformulasikan ke dalam hipotesis sebagai berikut: “Bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* efektif untuk menangani perilaku *bullying* siswa kelas V sekolah dasar”. Teknik statistik yang digunakan untuk uji hipotesis penelitian adalah uji dua data sampel independen. Uji-t independen digunakan untuk menganalisis keefektifan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk menangani perilaku *bullying* siswa kelas V sekolah dasar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tujuan uji-t adalah untuk membandingkan kedua data hasil *pretest* dan *posttest* tersebut sama atau berbeda. Gunanya untuk menguji kemampuan generalisasi yang berupa dua variabel.

Adapun prosedur pengujian efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* adalah menghitung data *normalized gain* (*N-Gain*). Perhitungan ini bertujuan untuk mengetahui selisih antara skor *posttest* dengan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimal pretest}}$$

Selanjutnya menguji perbedaan efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* menggunakan uji-t independen (*independent sample t test*). Kriteria untuk uji-t tersebut berpandangan pada hipotesis statistik dalam penelitian

Tri Murni Setiyawati, 2012

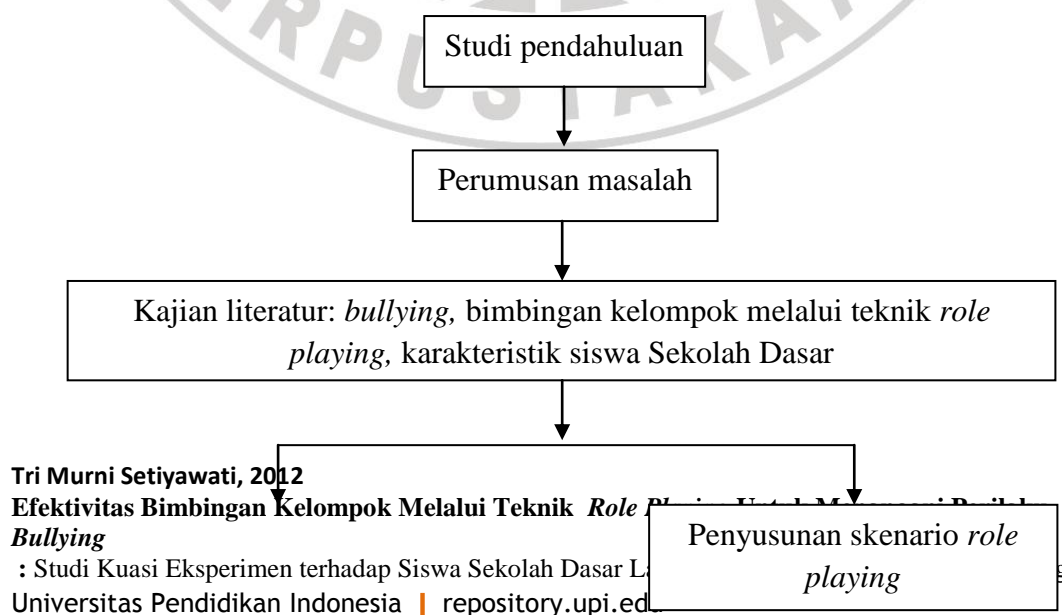
Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

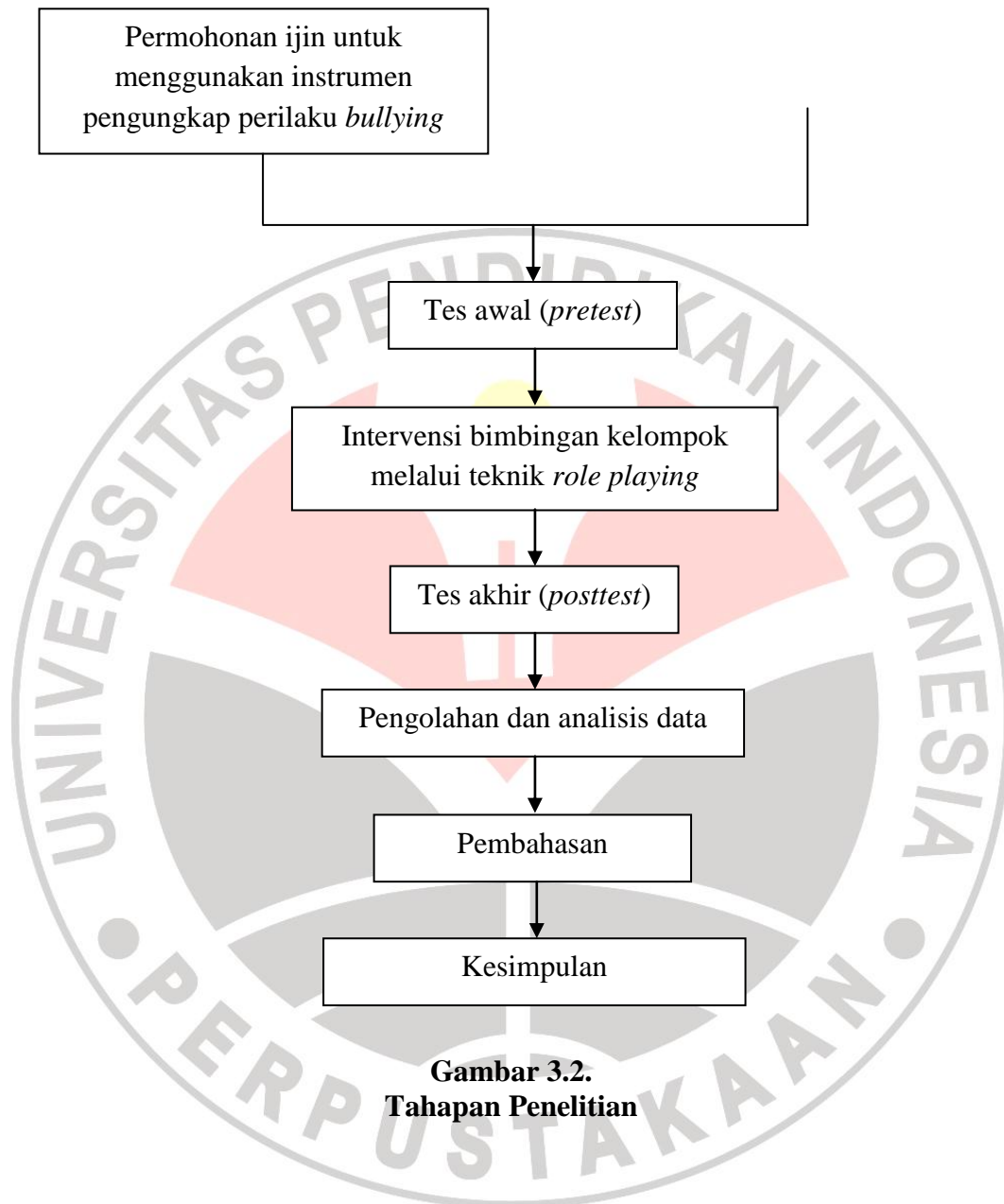
: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

ini yang menyatakan bahwa : H_0 = bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* tidak efektif untuk menangani perilaku *bullying* siswa pada siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung, H_1 = bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* efektif untuk menangani perilaku *bullying* siswa pada siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Taraf keyakinan (α) yang digunakan sebagai kriteria dasar pengambilan keputusan hipotesisnya adalah pada taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$. Dengan demikian pengambilan keputusannya adalah : 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima; dan 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

F. Tahap Penelitian

Guna mewujudkan penelitian yang terarah, sistematis dan baik, dalam beberapa tahapan penelitian. Adapun tahapan-tahapan yang dimaksud tersaji pada Gambar 3.1. berikut ini.





Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu