

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Teknik

Secara keseluruhan penelitian bertujuan untuk menguji efektif tidaknya bimbingan kelompok melalui metode permainan dalam meningkatkan fungsi otak kanan siswa. Oleh karenanya pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experiment* dipilih untuk menjawab persoalan di atas. Penelitian ini tidak menggunakan percobaan murni (*true experiment*), karena tidak mungkin menempatkan subjek penelitian dalam situasi laboratorik murni yang sama sekali bebas dari pengaruh lingkungan sosial selama diberikan perlakuan eksperimental.

Penelitian dilakukan dengan beberapa tahap sebagai berikut.

1. Tahap pendahuluan

Pada tahap ini penelitian dilakukan untuk mempertajam fokus penelitian dan pengembangan konstruk penelitian serta untuk mengetahui profil fungsi otak kanan siswa sebelum diberikan *treatment*.

2. Tahap perumusan intervensi bimbingan kelompok

Setelah data tentang gambaran fungsi otak kanan siswa diperoleh, selanjutnya dirumuskan intervensi bimbingan kelompok dengan validasi ahli untuk menilai kelayakan intervensi yang akan dilaksanakan.

3. Tahap pelaksanaan intervensi

Pada tahap ini uji coba dilakukan melalui penerapan intervensi bimbingan kelompok terhadap kelompok eksperimen sebanyak 32 orang.

4. Tahap penilaian fungsi otak kanan dan efektivitas program

Setelah program dilaksanakan, selanjutnya dilihat hasilnya melalui peningkatan fungsi otak kanan siswa. Untuk menilai keefektifan program yang telah dibuat digunakan teknik analisis uji dua rata-rata.

B. Definisi Operasional

1. Bimbingan Kelompok melalui Metode Permainan

Bimbingan kelompok melalui metode permainan diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Konselor/Guru BK terhadap sejumlah siswa yang ditujukan untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa selama 12 pertemuan sesuai dengan tahapan dan prosedur bimbingan kelompok yang di dalamnya terintegrasi unsur permainan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut. *Pertama*, tahap awal yaitu tahap ketika konselor menjelaskan tujuan, membentuk kelompok dan melakukan konsolidasi. *Kedua*, tahap transisi yaitu tahap ketika konselor menangani konflik internal dalam diri siswa dan melakukan pembagian tugas atau kontrak kegiatan. *Ketiga*, tahap kerja yaitu tahap ketika konselor melakukan kegiatan eksperimentasi, identifikasi, analisis dan generalisasi. *Keempat*, tahap terminasi, yaitu tahap ketika konselor melakukan refleksi terhadap kegiatan yang dilakukan dan tindak lanjut.

2. Fungsi Otak Kanan

Fungsi otak kanan diartikan sebagai gambaran tinggi rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan fungsi otak kanannya yang meliputi

kemampuan desain, cerita, simponi, empati, permainan dan makna yang ditunjukkan melalui skor dari aspek-aspek berikut ini.

- a. Kemampuan untuk mendesain atau membuat sesuatu mencakup: 1) desain visual; 2) desain auditori; dan 3) desain kinestetik.
- b. Kemampuan untuk bercerita mencakup: 1) cerita sebelum mendesain; 2) cerita selama mendesain; dan 3) cerita sesudah mendesain.
- c. Kemampuan untuk melakukan simponi, mencakup: 1) berpikir dalam gambaran besar; 2) berpikir melintasi batasan; dan 3) berpikir sintesis/menyatukan gagasan.
- d. Kemampuan untuk melakukan empati, mencakup : 1) mendengarkan orang lain, 2) membaca pikiran orang lain, dan 3) membaca kehidupan orang lain.
- e. Kemampuan untuk menggunakan permainan, mencakup : 1) bermain *game*; 2) memanfaatkan humor; dan 3) mencari kesenangan.
- f. Kemampuan untuk memaknai hidup mencakup : 1) mencari spirit; dan 2) mencari kebahagiaan.

C. Lokasi dan Populasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Persis Tarogong Garut, Jl. Terusan Pembangunan No 1 Rancabogo Tarogong Kidul dengan mengambil subjek penelitian kelas VIII.

Penelitian menggunakan metode *quasi-eksperimen* dengan desain *non-equivalent control groups design*, sebuah kelompok *treatment* dan sebuah kelompok pembanding (*control*) dibandingkan dengan menggunakan ukuran-

ukuran pra uji (*pretest*) dan pasca uji (*posttest*). Dengan demikian, penentuan sampel penelitian tidak dilakukan secara acak melainkan dengan menggunakan siswa dalam kelas utuh (*natural setting*).

Desain kelompok kontrol *non-equivalent* dapat diikhtisarkan pada Tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1
Desain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	Q ₁	X ₁	Q ₂
Kontrol	Q ₃	X ₂	Q ₄

Langkah penentuan sampel adalah dengan memilih kelas yang mempunyai karakteristik sama seperti usia, tingkat, jumlah siswa, dan waktu belajar. Dalam hal ini sampel yang dipilih adalah kelas VIII. Langkah berikutnya penentuan kelompok yang diberi perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok yang tidak diberi perlakuan (kelompok kontrol). Setelah itu dipilih satu kelas untuk diberikan bimbingan kelompok melalui metode permainan dan satu kelompok lagi dipilih sebagai kelompok yang tidak diberi perlakuan permainan tetapi diberikan bimbingan secara konvensional. Kelompok eksperimen yaitu kelas VIII.2 sebanyak 32 siswa dan kelompok kontrol yaitu kelas VIII.3 sebanyak 32 siswa. Total sampelnya sebanyak 64 orang.

D. Pengembangan Instrumen Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian terdapat dua instrumen penelitian yaitu instrumen untuk mengukur fungsi otak kanan dan program layanan bimbingan melalui metode permainan. Tahap-tahap dalam pengembangan instrumen adalah sebagai berikut.

1. Penyusunan Instrumen penelitian

Instrumen fungsi otak kanan merupakan alat untuk mengukur kemampuan siswa dalam menggunakan fungsi otak kanannya. Berdasarkan hasil studi pustaka dan studi pendahuluan dirumuskan definisi konseptual dan operasional dan dilanjutkan dengan penyusunan kisi-kisi penyusunan instrument fungsi otak kanan. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada Tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Fungsi Otak Kanan Siswa

Variabel	Aspek	Indikator	No Item
Fungsi Otak Kanan	1. Kemampuan mendesain	1) desain visual	1 – 5
		2) desain auditori	6 – 10
		3) desain kinestetik	11 – 15
	2. Kemampuan bercerita	1) cerita sebelum mendesain	16 – 20
		2) cerita selama mendesain	21 – 25
		3) cerita sesudah mendesain	26 – 30
	3. Kemampuan simponi	1) berpikir dalam gambaran besar	31 – 35
		2) melintasi batasan	36 – 40
		3) menyatukan gagasan	41 – 45

	4. Kemampuan empati	1) mendengarkan orang lain 2) membaca pikiran orang lain 3) membaca kehidupan orang lain	46 – 50 51 – 55 56 – 60
	5. Kemampuan menggunakan permainan	1) menggunakan game 2) memanfaatkan humor 3) mencari kesenangan	61 – 65 66 – 70 71 – 75
	6. Kemampuan memaknai hidup	1) mencari spiritualitas 2) mencari kebahagiaan	76 – 80 81 – 85

2. Uji Coba Instrumen Penelitian

Untuk menghasilkan pengukuran yang akurat dan objektif diperlukan kualitas alat ukur yang *valid* atau shahih dan *reliabel* atau andal. Setelah instrumen mendapatkan *judgement* ahli selanjutnya diujicobakan terlebih dahulu terhadap 65 responden sebelum diberikan kepada subjek yang sebenarnya.

Uji coba dilakukan dengan maksud untuk: 1) menghindari pernyataan-pernyataan yang kurang jelas maksudnya; 2) menghilangkan kata-kata yang menimbulkan makna ganda dan 3) memperbaiki pernyataan yang hanya menimbulkan jawaban dangkal.

a. Memeriksa Ketepatan Skala dari Setiap Pernyataan

Pemeriksaan ketepatan skala dari setiap pernyataan dilakukan dengan menganalisis normalitas penyebaran frekuensi pada kontinum skala tersebut. Kriteria yang digunakan yaitu: *Sangat Sesuai* (SS) diberi skor 5, *Sesuai* (S) diberi skor 4, *Kurang Sesuai* (KS) diberi skor 3, *Tidak Sesuai* (TS) diberi skor 2, dan *Sangat Tidak Sesuai* (STS) diberi skor 1.

b. Validitas Instrumen

Berdasarkan hasil uji coba instrumen, diperoleh 55 pernyataan yang dinyatakan sah (*valid*) atau diterima, sedangkan 30 pernyataan dinyatakan tidak sah (*invalid*) atau ditolak. Tabel 3.3 menyajikan ringkasan hasil analisis validitas (analisis butir) yang selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.

Tabel 3.3
Hasil Validasi Kisi-kisi Instrumen Fungsi Otak Kanan Siswa

Variabel	Aspek	Indikator	Jumlah Butir		
			Asal	Signifikan	Tidak Sign.
Fungsi Otak Kanan Siswa	1. Kemampuan mendesain	1) desain visual	5	2	3
		2) desain auditori	5	3	2
		3) desain kinestetik	5	4	1
	2. Kemampuan bercerita	1) cerita sebelum mendesain	5	1	4
		2) cerita selama mendesain	5	5	0
		3) cerita sesudah mendesain	5	3	2
	3. Kemampuan simponi	1) berpikir dalam gambaran besar	5	2	3
		2) melintasi batasan	5	3	2
		3) menyatukan gagasan	5	4	1
	4. Kemampuan empati	1) mendengarkan orang lain	5	4	1
		2) membaca pikiran orang lain	5	5	0
		3) membaca kehidupan orang lain	5	4	1
	5. Kemampuan menggunakan permainan	1) bermain <i>game</i>	5	1	4
		2) memanfaatkan humor	5	3	2
		3) mencari kesenangan	5	2	3

	6. Kemampuan memaknai hidup	1) mencari spiritualitas	5	5	0
		2) mencari kebahagiaan	5	3	2
Jumlah			85	55	30

c. *Reliabilitas Instrumen*

Hasil uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown Coeficient* dengan metode belah dua (*split-half method*) ganjil genap terhadap item yang sudah *valid* diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,9378. Artinya instrumen ini memiliki reliabilitas yang tinggi.

E. **Prosedur dan Teknik Pengolahan Data**

1. **Persiapan Pengumpulan Data**

Persiapan penelitian dimulai dengan mengajukan ijin penelitian pada bagian akademik Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan menunjukkan proposal penelitian yang telah disetujui oleh dosen pembimbing. Surat ijin ditujukan kepada Kepala Madrasah Tsanawiyah Pesantren Persis Tarogong.

Terdapat beberapa data yang diperlukan untuk penelitian ini yaitu: *pertama*, data tentang gambaran fungsi otak kanan siswa sebelum mengikuti bimbingan kelompok melalui permainan; *kedua*, data tentang profil fungsi otak kanan siswa sebelum mengikuti bimbingan kelompok melalui permainan; *ketiga*, rumusan bimbingan kelompok melalui metode permainan yang tepat untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa, dan *keempat* efektivitas bimbingan

kelompok melalui metode permainan untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa.

2. Pelaksanaan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 Maret sampai dengan 30 April 2011. Pelaksanaan pengumpulan data dilakukan pada waktu pelaksanaan bimbingan dan konseling di kelas yang telah ditentukan sebagai sampel penelitian.

Proses penelitian dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut.

a. *Pretest* (Test Awal)

Pretest diberikan kepada semua populasi baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Test ini diberikan sebelum *treatment* (perlakuan) diberikan dengan tujuan untuk mengetahui profil awal fungsi otak kanan siswa.

Test awal diberikan kepada siswa pada jam pelajaran bimbingan dan konseling selama 40 menit atau satu jam pelajaran setelah sebelumnya siswa dikondisikan agar pelaksanaan test berjalan dengan tertib sehingga keadaan menjadi nyaman.

b. *Treatment* (Perlakuan)

Setelah memperoleh data dari tes awal selanjutnya diberikan *treatment*. *Treatment* yang diberikan kepada kelompok eksperimen adalah bimbingan melalui metode permainan sementara itu untuk kelompok kontrol diberikan *treatment* melalui metode konvensional yaitu ceramah.

Rancangan *treatment* untuk kelompok eksperimen dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4
Rancangan Bimbingan Kelompok melalui Metode Permainan untuk
Meningkatkan Fungsi Otak Kanan Siswa

No	Materi	Indikator Keberhasilan	Jenis Permainan	Metode dan Teknik	Alokasi Waktu	Media dan Sumber
1	Desain	Peserta mampu mengidentifikasi berbagai bentuk desain hasil karya manusia	Dulu dan sekarang	Menulis (written)	1 x 40 menit	Kertas HVS
2		Peserta mampu berkreasi dengan kreatif untuk membuat sebuah jembatan dengan spesifikasi tertentu	Miniatur Jembatan Ancol	Seni dan kerajinan tangan (<i>art and craft</i>)	1 x 40 menit	Bintang Dwi Nugroho (2010), Koleksi Game Seru
3	Cerita	Peserta mampu menyadari pentingnya kemampuan bercerita dalam kehidupan sehari-hari	Dokter dan Pasien	<i>Dyad and triad</i>	1 x 40 menit	---
4		Peserta mampu melanjutkan cerita yang disampaikan oleh fasilitator	Lanjutan kisahku	Lingkar (rounds)	1 x 40 menit	Agus Hermawan (2010), SmartOutbond Games.
5	Simponi	Peserta mampu berpikir dalam gambaran besar untuk memecahkan persoalan	Hati-hati dalam bergaul	Bacaan umum (<i>common reading</i>)	1 x 40 menit	Fotocopy artikel BK Kls VIII.
6		Peserta mampu berpikir tentang bagian-bagian yang terpisah menjadi satu bagian yang utuh	Siapa Pergi Kemana	Keputusan kelompok	1 x 40 menit	Baderel Munir, (2001), Dinamika Kelompok .

7	Empati	Peserta memiliki komitmen untuk ber-empati dalam meningkatkan kualitas diri dan membina hubungan dengan orang lain	Serba Tiga	<i>Dyad and triad</i>	1 x 40 menit	---
8		Peserta mampu berempati terhadap orang lain sehingga timbul saling pengertian	Tanda Tangan Artis	Gerak (<i>movement</i>)	1 x 40 menit	Kertas HVS Agus Hermawan (2010), SmartOutbond Games.
9	Permainan	Peserta memiliki keinginan untuk menggunakan permainan (humor, game, kesenangan) untuk menyegarkan pikiran	Bayangan cermin	<i>Dyad and Triad</i>	1 x 40 menit	--- Agus Hermawan (2010), SmartOutbond Games.
10		Peserta mampu bermain tebak-tebakkan dengan melibatkan unsur gerak dan gambar	Tebak Gambar dan Gerak	Keputusan kelompok	1 x 40 menit	--- Vincentius, (2008), 100 Permainan Kreatif.
11	Makna	Peserta memiliki komitmen untuk memaknai hidup demi memperoleh kebahagiaan dalam hidupnya	Kisah Nyata Hirotada Ototake	Bacaan umum (<i>common reading</i>)	1 x 40 menit	Artikel Antonius Atsokhi Gea, (2002), Modul Karakter Building I.
12		Peserta mampu memaknai hidup dengan menyadari betul apa yang sebaiknya dilakukan saat ini	Tayangan Film Animasi "Good bye"	Seni/ Art	1 x 40 menit	Kertas HVs ---

c. *Posttest*

Posttest (test akhir) diberikan kepada kelompok eksperimen dan kepada kelompok kontrol. Test akhir dilakukan untuk mengetahui dampak dari pelaksanaan *treatment* selama satu bulan setengah yang pada akhirnya diperoleh data yang dapat menunjukkan efektifitas bimbingan kelompok melalui metode permainan dalam meningkatkan fungsi otak kanan siswa.

F. Teknik Analisis Data

Mengacu pada pertanyaan penelitian teknik analisis data yang digunakan meliputi hal-hal sebagai berikut.

Untuk menjawab pertanyaan penelitian nomor 1 dan nomor 2 yang berkaitan dengan gambaran fungsi otak kanan siswa sebelum dan sesudah mengikuti layanan bimbingan kelompok melalui permainan digunakan rumus :

$\bar{X} + 1.5 (SD)$ ke atas berada dalam kategori sangat tinggi; antara $\bar{X} + 1.5 (SD)$ sampai dengan $\bar{X} + 0.5 (SD)$ berada pada kategori tinggi; antara $\bar{X} + 0.5 (SD)$ sampai dengan $\bar{X} - 0.5 (SD)$ berada pada kategori sedang; antara $\bar{X} - 0.5 (SD)$ sampai dengan $\bar{X} + 1.5 (SD)$ berada pada kategori rendah; dan $\bar{X} - 1.5 (SD)$ ke bawah berada pada kategori rendah sekali.

Untuk menjawab pertanyaan penelitian nomor 3 yaitu bimbingan melalui metode permainan yang sesuai untuk siswa madrasah digunakan validasi ahli. Dalam hal ini program mendapat penilaian dari Bapak Ilfiandra, Bapak Mubiar Agustin, dan Bapak Nandang Budiman.

Pertanyaan penelitian nomor 4 berkaitan dengan efektivitas bimbingan kelompok melalui metode permainan digunakan rumus Uji T sampel Independen

Mann-Whitney karena diasumsikan bahwa data tidak normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan Uji-T terhadap dua sampel independen (*Independent-Sample t Test*) yaitu *pretest-posttest* pada kelompok eksperimen (Kelas VIII.2) dan *pretest-posttest* pada kelompok kontrol (Kelas VIII.3) berdasarkan *gain* skor. Dalam pengujian hipotesis kriteria yang digunakan adalah:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

dimana :

μ_1 = *mean* skor fungsi otak kanan dari kelompok eksperimen yang mengikuti bimbingan kelompok melalui metode permainan.

μ_0 = *mean* skor fungsi otak kanan dari kelompok kontrol yang tidak mengikuti bimbingan kelompok melalui metode permainan.

Dengan daerah penerimaan :

Jika *p-value* < α , maka H_0 ditolak.

Jika *p-value* > α , maka H_0 tidak dapat ditolak.

Penentuan efektivitas bimbingan kelompok melalui metode permainan dilakukan dengan uji *t* dengan interval kepercayaan 95 % $\alpha = (1 - 0,95) = 0.05$. Proses perhitungan keseluruhan pengolahan data statistik menggunakan program *Microsoft Excel* 2010 dan *SPSS 17.0 for Windows*.