

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang kita ingin ketahui.

Pendekatan kuantitatif memungkinkan dilakukannya pencatatan hasil penelitian bentuk angka yang dianalisis menggunakan perhitungan statistik. Selanjutnya, pendekatan kuantitatif yang digunakan bertujuan untuk mengungkap tingkat keterampilan sosial siswa kelas 5 SDN Darmaraja II Sumedang.

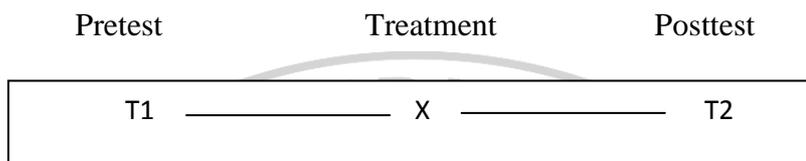
#### **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen kuasi (*Quasi experimental research*) dengan alasan pertama penelitian hanya mengandung beberapa ciri eksperimental dalam jumlah yang kecil (Suryabrata,1983) dan kedua rancangan ekperimen semu tidak ada kontrol (Soekartono,1995).

Data dalam penelitian *quasi eksperimental* diperoleh melalui pedoman observasi, hasil *pretest* dan *posttest* serta dari kondisi yang ada pada saat pemberian *treatment* berlangsung. Metode ini menggunakan desain satu kelompok subjek (*one group pretest-posttest design*), dengan alasan bahwa *pretest* memberikan landasan untuk membuat komparasi perubahan yang dialami oleh

subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenakan eksperimental *treatment* (Suryabrata,1983).

Desain pada penelitian dengan menggunakan penelitian *one group pretest* dan *posttest* desain digambarkan sebagai berikut:



Langkah-langkah penelitian:

1. Menentukan subjek, subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri Darmaraja 2 Sumedang.
2. Memberikan *pretest* (T1) pada subjek untuk mengukur rata-rata variabel yang terikat (keterampilan sosial) sebelum subjek dikenakan *treatment*.
3. Memberikan *treatment* (X) pada subjek penelitian.
4. Memberikan *posttest* (T2) pada subjek untuk mengukur rata-rata variabel terikat (keterampilan sosial) setelah subjek dikenakan variabel eksperimen (X).
5. Menghitung rata-rata selisih pretest dan posttest ( $T2 - T1$ ) untuk menentukan apakah penggunaan teknik bermain peran (X) dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

### C. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu:

1. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu keterampilan sosial.

Menurut Libert & Lewinshon (Cartledge & Milburn,1993:7) keterampilan sosial adalah kemampuan kompleks untuk melakukan perilaku yang mendapat penguatan positif dan tidak untuk melakukan perilaku yang mendapat penguatan negatif.

Combs & Slaby (Cartledge & Milburn,1993:7) menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain pada konteks sosial dalam cara-cara spesifik yang secara sosial diterima atau bernilai dan dalam waktu yang sama memiliki keuntungan untuk pribadi dan orang lain.

Selain itu Maston & Ollendick (Sarianti,2008) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan seseorang dalam beradaptasi secara baik dengan lingkungannya dan menghindari konflik saat berkomunikasi secara fisik maupun verbal.

Keterampilan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku yang ditunjukkan individu dalam berinteraksi dengan orang lain sehingga dapat diterima secara positif di lingkungan sosialnya.

2. Variabel bebas adalah variabel yang sengaja dipelajari pengaruhnya terhadap variabel terkait. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu teknik bermain peran.

Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling kelompok. Menurut Adam Blatner, bermain peran merupakan bagian dari Behavioral Therapy yang berkaitan dengan *role playing* adalah *assertion training* dan *social skill training*. (sumber: [www.aimass.com](http://www.aimass.com)).

Menurut Bennett (<http://nhowitzer.multiply.com>) permainan peranan (*role playing*) yaitu suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Dalam Hurlock (1978:329) bermain peran adalah bentuk bermain aktif di masa anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya. Hidayat dan Muhidin (Wardani,1997:84) mengungkapkan bahwa:

Bermain peran adalah simulasi atau tiruan dari perilaku orang yang diperankan. Inilah yang merupakan tekanan utama dalam bermain peran yang membedakan dengan simulasi. Simulasi lebih menekankan pada pembentukan keterampilan, sedangkan bermain peran lebih menekankan pada pembentukan sikap dan nilai.

Djahiri (Susilawati,2009) mengungkapkan bahwa bermain peran adalah serangkaian urutan, perasaan, kata-kata dan perbuatan yang berpola serta unik dan merupakan cara yang baku yang bertautan dengan orang lain.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik bermain peran dalam penelitian ini merupakan teknik bimbingan dan konseling kelompok yang merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi

masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial.

#### **D. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Darmaraja II yang berlokasi di Jl. Kaum No. 19 Darmaraja - Sumedang 45372. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* yang dikenal dengan sampling pertimbangan ialah teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas 5 SDN Darmaraja II Sumedang tahun ajaran 2010/2011 berjumlah 30 orang.

Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 sekolah dasar. Subjek ditentukan dengan beberapa pertimbangan yaitu: 1) Pemilihan siswa kelas 5 (lima) karena anggapan bahwa siswa kelas 5 merupakan masa akhir anak-anak menuju masa remaja dimana siswa harus memiliki kemampuan sosial untuk dapat diterima oleh teman sebayanya. 2) Siswa kelas 5 merupakan masa kelas tinggi dimana siswa mulai tidak bergantung dengan orang tuannya. 3) Teknik bermain peran masih dirasakan cocok dengan karakteristik dan usia siswa kelas 5 Sekolah Dasar karena masih dikategorikan sebagai masa anak-anak.

Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik *sample populasi*. Berdasarkan yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:134) bahwa apabila subjek

kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpul data menggunakan skala *Guttman* yang merupakan skala kumulatif. Skala *Guttman* berupa angket dalam bentuk *force choice* yang digunakan untuk mengukur keterampilan sosial siswa. Angket ini berbentuk pernyataan yang bersifat positif dan negatif dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Penggunaan angket dalam bentuk *force choice* ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang tegas mengenai keterampilan sosial siswa. Jawaban “Ya” untuk pernyataan yang sesuai dengan diri siswa, dan jawaban “Tidak” untuk pernyataan yang tidak sesuai dengan diri siswa. Pemberian skor akan bergantung kepada jawaban yang dipilih siswa dan sifat dari setiap pernyataan pada angket. Bila pernyataan positif, maka skor jawaban “Ya” adalah 1 (satu) dan “Tidak” adalah 0 (nol). Sebaliknya jika pernyataan bersifat negatif, maka skor jawaban “Ya” adalah 0 (nol) dan “tidak” adalah 1 (satu).

### **F. Instrumen Pengumpul Data**

#### **1. Penyusunan Kisi-kisi**

Pembuatan instrumen, diawali dengan menyusun kisi-kisi instrumen yang kemudian dijabarkan pada pernyataan-pernyataan dalam bentuk angket. Kisi-kisi instrumen disajikan dalam tabel 3.1 pada halaman berikut.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial Siswa**  
**(Sebelum dilakukan judgement)**

No	Aspek	Indikator	Item	
			(+)	(-)
1	Perilaku terhadap lingkungan. ( <i>environmental behavior</i> )	Menjaga kelestarian lingkungan sekolah	1,2,	3,4
		Menerima keadaan di luar perkiraan (darurat atau diluar kebiasaan sehari-hari)	5	6
		Berinteraksi atau bergaul dengan orang-orang yang ada di lingkungan sekolah (guru, staf tata usaha, penjaga sekolah dll)	7,8	9
2	Perilaku antar pribadi ( <i>interpersonal behavior</i> )	Menerima otoritas	10,11	12,13
		Mengatasi konflik dengan teman sebaya	16,17	14,15
		Memulai sapaan kepada orang lain	18,19	20
		Memulai percakapan dengan orang lain	21	22,23
		Bersikap positif terhadap teman	24,25	26,27
		Menjaga privasi orang lain	28,29	30
		Senang membantu orang lain	31,32	33,34
3	Perilaku pribadi ( <i>self-related behavior</i> )	Dapat mengekspresikan perasaan	35,36	37,38
		Bersikap positif terhadap diri sendiri	39,40	41,42
		Memiliki dan menjaga sikap etis	45,46	43,44
		Menyadari dan menerima konsekuensi atas perbuatan sendiri	48,49	47
		Menjaga dan merawat kondisi tubuh	50,51	52,53
4	Perilaku dalam tugas-tugas akademis ( <i>task-related behavior</i> )	Memperhatikan selama pelajaran berlangsung	56,57	54,55
		Bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	58,59	60
		Memenuhi tugas-tugas pelajaran di kelas	61	62,63

		Aktif dalam diskusi kelas	64	65,66
		Memiliki kualitas belajar yang baik	69,70	67,68

## 2. Penyusunan Butir Pernyataan

Setelah kisi-kisi instrumen tersusun, langkah selanjutnya adalah menyusun pernyataan-pernyataan yang merujuk pada indikator-indikator dalam kisi-kisi dan tidak terlepas dari definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini.

Pernyataan-pernyataan yang disusun dalam bentuk angket yang dapat mengungkap informasi yang diperlukan dari subjek penelitian guna mencapai tujuan dari penelitian.

## 3. Penimbangan Butir Pernyataan (*Instrumen Judgement*)

Sebelum diujicobakan, angket yang telah disusun dinilai oleh tiga pakar yaitu dosen jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan. Ketiga pakar tersebut melakukan *instrument judgement* meliputi validasi materi, konstruk, dan redaksi pada setiap item dalam angket.

Penimbangan perlu dilakukan guna mendapatkan angket yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Bila terdapat butir pernyataan yang tidak sesuai, maka butir pernyataan tersebut akan dibuang atau hanya direvisi yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari penelitian. Setelah melalui penilaian tersebut, angket kemudian direvisi dan dapat diuji cobakan.

Dari hasil penimbangan instrumen, dari 70 item yang ditimbang, hanya 50 item yang memadai untuk digunakan, yaitu:

**Tabel 3.2**  
**Hasil Judgement Instrument**

<b>Kesimpulan</b>	<b>Nomor Item</b>	<b>Jumlah</b>	
Memadai	4,5,6,9,10,12,13,14,15,17,20,21,24,25,28,30,33,37 38,43,44,46,47,49,50,52,55,57,58,60,62,63,64,66, 67,69		36
Revisi	1,3,8,18,23,26,31,32,34,35,40,41,54,61		14
Tidak terpakai	2,7,11,16,19,22,27,29,36,39,42,45,48,51,53,56,59, 65,68,70	20	-
	Total item terpakai		50

#### 4. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang telah melalui penilaian para pakar, diujicobakan pada 30 siswa kelas 5 SDN Darmaraja II Sumedang. Uji coba ini dilakukan sekaligus dengan pengumpulan data penelitian. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui ketepatan/kesahihan (*validity*) dan keterandalan (*reliability*) alat ukur yang telah disusun dan akan digunakan penelitian.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial Siswa**  
**(Setelah dilakukan *judgement*)**

No	Aspek	Indikator	Item	
			(+)	(-)
1	Perilaku terhadap lingkungan. ( <i>environmental behavior</i> )	Menjaga kelestarian lingkungan sekolah	1	2,3
		Menerima keadaan di luar perkiraan (darurat atau diluar kebiasaan sehari-hari)	4	5
		Berinteraksi atau bergaul dengan orang-orang yang ada di lingkungan sekolah (guru, staf tata usaha, penjaga sekolah dll)	6	7
2	Perilaku antar pribadi ( <i>interpersonal behavior</i> )	Menerima otoritas	8	9,10
		Mengatasi konflik dengan teman sebaya	13	11,12
		Memulai sapaan kepada orang lain	14	15
		Memulai percakapan dengan orang lain	16	17
		Bersikap positif terhadap teman	18,19	20
		Menjaga privasi orang lain	21	22
		Senang membantu orang lain	23,24	25,26
3	Perilaku pribadi ( <i>self-related behavior</i> )	Dapat mengekspresikan perasaan	27	28,29
		Bersikap positif terhadap diri sendiri	30	31
		Memiliki dan menjaga sikap etis	34	32,33
		Menyadari dan menerima konsekuensi atas perbuatan sendiri	36	35
		Menjaga dan merawat kondisi tubuh	37	38
4	Perilaku dalam tugas-tugas akademis ( <i>task-related behavior</i> )	Memperhatikan selama pelajaran berlangsung	41	39,40
		Bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	42	43
		Memenuhi tugas-tugas pelajaran di kelas	44	45,46

	Aktif dalam diskusi kelas	47	48
	Memiliki kualitas belajar yang baik	50	49

#### 5. Pedoman Skoring

Instrumen penelitian yang dikembangkan dengan bentuk *force choice*, yaitu berisi pernyataan dan responden (dalam hal ini siswa) diberi sejumlah pernyataan selanjutnya siswa menjawab setiap pernyataan dengan cara memberi tanda ceklis pada kolom “Ya” untuk jawaban ya atau “Tidak” untuk jawaban tidak.

**Tabel 3.4**  
**Format Penilaian Angket**

	Ya	Tidak
Positif (+)	1	0
Negatif (-)	0	1

### G. Pengolahan Data dan Analisis Data

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Untuk menguji validitas digunakan teknik korelasi *Product Moment* yang dikemukakan Pearson (Arikunto,1998:72). Secara lengkap rumusnya adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{NXY - (EX)(EY)}{\sqrt{(NEX^2 - (EX)^2)(NEY^2 - (EY)^2)}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$X$  = skor butir pernyataan yang dicari validitasnya

$Y$  = skor yang diperoleh masing-masing responden

Koefisien korelasi selalu terdapat antara -1,00 hingga +1,00 koefisien korelasi bernilai negatif menunjukkan hubungan kebalikan sedangkan koefisien positif menunjukkan adanya kesejajaran.

Untuk mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi menurut Arikunto (1999:75) adalah sebagai berikut.

Antara 0,80 sampai dengan 1,00 = sangat tinggi

Antara 0,60 sampai dengan 0,80 = tinggi

Antara 0,40 sampai dengan 0,60 = cukup

Antara 0,20 sampai dengan 0,40 = rendah

Antara 0,00 sampai dengan 0,20 = sangat rendah

Walaupun sudah diinterpretasikan tetapi belum diketahuipakah butir pernyataan dapat digunakan atau tidak, maka dicari t hitung untuk mengetahui valid dan dapat dipakai dengan menggunakan rumus dari Furqon (1999:207).

$$t_{hitung} = r_{xy} \sqrt{\frac{n-2}{1-r_{xy}^2}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi butir pernyataan yang diperoleh

$n$  = jumlah sampel

Hasil perhitungan dengan menggunakan *Microsoft Excel 2007* terhadap 50 butir soal untuk instrumen keterampilan sosial, diperoleh item soal yang tidak valid sebanyak 15 item, sehingga total item soal yang valid adalah 35 item.

## 2. Pengujian Reliabilitas

Untuk menguji nilai reliabilitas dalam penelitian ini digunakan rumus dari Kuder Richardson-20 (KR-20) yang terdapat pada Arikunto (1998:182).

Rumus tersebut adalah:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

k = jumlah seluruh responden

p = proporsi responden yang menjawab pernyataan bernilai 1

$\frac{\text{jumlah item yang bernilai 1}}{\text{jumlah seluruh responden}}$

q = proporsi responden yang menjawab 0 (q = 1 - p)

$s^2$  = variansi skor

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan *Microsoft Excel 2007*, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai reliabilitas instrumen keterampilan sosial sebesar 0,622 berada pada kategori tinggi, artinya instrumen yang digunakan sudah baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

## 3. Pengujian Homogenitas

Untuk mengetahui apakah variansi sampel kesatu sama besar dengan variansi sampel kedua. Rumus yang digunakan adalah rumus dari Sugiyono

(1994:160), yaitu:

$$F = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}}$$

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , berarti **Tidak Homogen**

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , berarti **Homogen**

#### 4. Uji Komparatif (Uji t)

Tujuan uji t dua variabel adalah untuk membandingkan apakah kedua variabel tersebut sama atau berbeda. Gunanya untuk menguji kemampuan generalisasi yang berupa dua variabel berbeda dengan menggunakan rumus dari Arikunto (1998:300) yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = t hitung

Md = mean dari perbedaan pre tes dengan post test (*posttest-pretest*).

Xd = deviasi masing-masing subjek (d - Md)

$\sum x^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b. = ditentukan dengan N - 1

#### 5. Konversi Skor

Untuk mengetahui profil keterampilan sosial skor yang telah diperoleh di konversikan dengan menggunakan batas lulus aktual. Rakhmat dan Solehuddin (2006) mengungkapkn langkah-langkah konversi skor mentah menjadi skor matang dengan menggunakan batas lulus aktual adalah sebagai berikut.

- a. Mencari range (R) = nilai terbesar – nilai terkecil

- b. Menghitung banyak kelas =  $1 + 3,3 (\log n)$
- c. Menghitung panjang kelas = range / banyak kelas
- d. Memasukan data siswa kedalam tabel frekuensi
- e. Mencari rata-rata aktual dengan rumus

$$X = X_t + p \frac{(\sum fd)}{n}$$

Keterangan:

$X_t$  = Rata-rata terduga, yang dijadikan rata-rata terduga biasanya titik tengah dari kelas interval yang terbanyak frekuensinya atau kelas interval yang berada di tengah-tengah.

$p$  = Panjang kelas interval

$d$  = selisih titik tengah kelas interval dari  $X_t$  dibagi  $p$

- f. Mencari simpangan dengan rumus

$$S = p \sqrt{\frac{n \sum fd^2 - (\sum fd)^2}{n(n-1)}}$$

- g. Mencari batas lulus (BL) =  $X + 0,25 s$
- h. Mengelompokkan data menjadi tiga kategori dengan pedoman sebagai berikut.

Skala skor mentah	Kategori
$X + 0,50 (sd)$	Tinggi
$X - 0,50 (sd)$	Sedang
$X \leq X - 0,50 (sd)$	Rendah

## H. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian yang dijalankan meliputi beberapa langkah sebagai berikut.

1. Menyusun proposal penelitian dan mengkonsultasikannya dengan dosen mata kuliah skripsi dan disahkan dengan persetujuan dari dewan skripsi jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan dan dosen pembimbing skripsi.
2. Mengajukan permohonan pengangkatan dosen pembimbing skripsi pada tingkat Fakultas.
3. Mengajukan permohonan ijin penelitian dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang memberikan rekomendasi untuk melanjutkan ke tingkat Fakultas dan Universitas. Surat penelitian yang telah disahkan kemudian disampaikan pada kepala sekolah tempat penelitian.
4. Menyusun instrumen penelitian serta memilih 3 orang ahli dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan sebagai penimbang.
5. Mengumpulkan data dengan menyebarkan angket pada 30 siswa Sekolah Dasar Negeri Darmaraja II Sumedang.
6. Mengolah dan menganalisis data keterampilan sosial
7. Membuat laporan akhir hasil penelitian.

## I. Proses Pelaksanaan Bermain Peran

1. Pre-test

Pelaksanaan *pretest* ini bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diberikan treatment. *Pretest* ini dilakukan dengan menggunakan angket

dalam bentuk *Force Choice*. Peneliti melaksanakan *pretest* yang dilakukan pada hari Jumat tanggal 22 Oktober 2010, pukul 08.30-10.30 WIB. *Pretest* ini diberikan kepada siswa kelas 5 yang berjumlah 30 siswa. Hasil *pretest* dapat dilihat pada lampiran pengolahan data.

## 2. Pelaksanaan Bermain Peran

### a. Pertemuan I (28 Oktober 2010)

Pada pertemuan pertama ini disampaikan tujuan bermain peran dan cara kerja bermain peran. Bermain peran yang dirancang oleh peneliti berbentuk permainan yang mengharuskan tiap peserta bisa memerankan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita yang telah disiapkan oleh peneliti dalam bentuk skenario sosiodrama.

Pada pertemuan ini dilakukan bermain peran yang pertama, dengan skenario yang berjudul “Jangan Salah Gaul Dong”, dengan tujuan agar siswa dapat berinteraksi dan dapat menyesuaikan diri serta tidak merasa enggan untuk saling menyapa. Hal ini sesuai dengan aspek perilaku terhadap lingkungan (*Environmental Behavior*) dan perilaku antar pribadi (*Interpersonal Behavior*). Indikator yang menjadi tujuan diantaranya yaitu berinteraksi dengan orang-orang yang ada di lingkungan sekolah dan memulai sapaan kepada orang lain.

### b. Pertemuan II (30 Oktober 2010)

Pada pertemuan ke dua ini diberikan kegiatan bermain peran dengan skenario yang berjudul “Anak Hutan yang Pandai Bahasa Inggris”, dengan tujuan

agar siswa dapat bersikap positif pada orang lain. Hal ini sesuai dengan aspek perilaku antar pribadi (*Interpersonal Behavior*).

c. Pertemuan III (04 Nopember 2010)

Pada pertemuan ke tiga ini diberikan kegiatan bermain peran dengan skenario yang berjudul “Bebek Bikin Berantem”, dengan tujuan agar siswa dapat menyadari dan menerima konsekuensi atas perbuatan sendiri. Hal ini sesuai dengan aspek perilaku antar pribadi (*Interpersonal Behavior*).

d. Pertemuan IV (06 Nopember 2010)

Pada pertemuan ke empat ini diberikan kegiatan bermain peran dengan skenario yang berjudul “Si Mulut Ember”, dengan tujuan agar siswa dapat saling menjaga privasi orang lain (menjaga rahasia). Hal ini sesuai dengan aspek perilaku antar pribadi (*Interpersonal Behavior*).

e. Pertemuan V (13 Nopember 2010)

Pada pertemuan ke lima ini diberikan kegiatan bermain peran dengan skenario yang berjudul “Si Malas dan Si Rajin”, dengan tujuan agar siswa dapat memahami akan pentingnya untuk serius bila sedang belajar di sekolah. Hal ini sesuai dengan aspek perilaku dalam tugas-tugas akademis (*Task-related Behavior*). Indikator yang menjadi tujuan diantaranya memperhatikan selama pelajaran berlangsung dan memenuhi tugas-tugas pelajaran di kelas.

### 3. Post-test

*Post-test* dilaksanakan setelah mengadakan 5 kali kegiatan bermain peran. Yaitu pada hari Selasa tanggal 16 November 2010 pada pukul 09.00 – 10.30 WIB. Pelaksanaan *post-test* ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari teknik bermain peran terhadap keterampilan sosial siswa. Hasil yang diharapkan adalah terdapat peningkatan keterampilan sosial pada siswa karena pengaruh perlakuan (bermain peran) yang diberikan. Hasil *post-test* dapat dilihat pada lampiran pengolahan data.

