

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan metode untuk memecahkan masalah. Metode dapat dipahami sebagai bentuk strategi, langkah-langkah atau cara yang ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode dengan desain penelitian eksperimen (*experimental reaserch*). Yang dimaksud dengan penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap subjek penelitian yang bersangkutan. (Agung, 2001 : 17) Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Efektifitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Permainan. Pengkondisian prilaku siswa hanya sebesar yang dapat dikontrol secara kuasi dan menghindari kontrol yang murni (*pure eksperiment*) sehingga kontrol terhadap perilaku siswa tidak terlalu ketat. Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*kuasi eksperiment*).

Penelitian ini dirancang menggunakan model “*Pre-Posttest-kontrol group design*”. (Fraenkel & wallen dalam Suarni, 2004). Desain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel. 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Tes Awal (<i>Pretest</i>)	Perlakuan	Tes Akhir (<i>Posttest</i>)
Eksperimen	Y₀	X₁	Y₁
Kontrol	Y₀	-	Y₁

Keterangan :

- Y_0 : Pemberian tes awal (*pre-test*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dimulai eksperimen.
- Y_1 : Pemberian tes akhir (*post-test*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah pertemuan terakhir eksperimen.
- X_1 : Perlakuan/efektifitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Permainan kepada kelompok eksperimen.
- : Tidak diberi perlakuan/eksperimen.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2008 : 117) wilayah generalisasi yang terdiri dari atas : obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/subyek itu. Populasi pada dasarnya dapat digolongkan menjadi 2 bagian, yaitu populasi target dan populasi terjangkau. Adapun populasi target dalam penelitian ini adalah siswa SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung, sedangkan populasi terjangkaunya adalah siswa kelas X SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung tahun ajaran 2010/2011. Adapun jumlah kelas sebagaimana berikut :

Kelas	Jumlah
XC	31 Siswa
XF	31 Siswa
XA	31 Siswa
XB	31 Siswa
XD	31 Siswa

Untuk mencapai tujuan penelitian ini maka sampel penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik *random sampling*. Menurut Kartono Kartini (1996 : 137) teknik ini menggunakan cara pengambilan/pemilihan sampel secara pilihan random, sembarangan tanpa pilih bulu. Rancangan penentuan sampel ini menggunakan tehnik undian, yang mana SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung memiliki 7 kelas, lalu kedelapan kelas tersebut diundi untuk menentukan satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Adapun langkah-langkah pengundian sebagai berikut :

1. Pada semua kelompok/ kelas yang menjadi anggota/ bagian dari populasi diberikan kode-kode bilangan.
2. Kode-kode tersebut dituliskan pada kertas-kertas lembaran kecil-kecil, masing-masing digulung dengan baik, lalu dimasukkan kedalam satu kotak/tempat yang tertutup.
3. Kertas gulungan tersebut dikocok dengan baik sehingga kertas gulungan tersebut jatuh. Kertas yang jatuh/ muncul itulah dipakai sebagai sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan sebanyak sampel yang diperlukan.

Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan bimbingan kelompok melalui teknik permainan dan sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan bimbingan kelompok melalui teknik permainan.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel yang diteliti pada penelitian ini adalah bimbingan kelompok melalui teknik permainan sebagai variabel bebas (*independent variable*) dan perilaku sosial sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Bimbingan kelompok melalui teknik permainan sebagai variabel bebas disebut juga variabel eksperimen atau perlakuan (*treatment*), yaitu sejumlah gejala yang sengaja ditimbulkan atau dirubah atau dikenakan atau diberikan kepada kelompok eksperimen. Perlakuan ini merupakan sebab yang hendak diobservasi atau diamati pengaruhnya pada subjek penelitian. Perilaku sosial sebagai variabel terikat merupakan sebagai akibat dari perlakuan yang dikenakan pada kelompok eksperimen dan akan diteliti perubahannya. Devinisi operasional variabel seperti berikut.

Pertama, perilaku sosial adalah tingkah laku atau respon yang dilakukan dalam interaksi antar individu dalam suatu lingkungan sosial tertentu. Perilaku sosial terjadi sekarang. Perilaku sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku prososial sebagaimana diungkap *Rydell* dan *Bohlin* (1997 : 829) menyatakan, perilaku sosial yang diharapkan adalah perilaku prososial yang menyangkut aspek : kedermawanan (*generocity*), empati (*emphaty*), penanganan konflik (*conflict hendling*) dan kejujuran (*honesty*), serta aspek sosial (*social initiative*) yang terdiri dari aktif untuk melakukan inisiatif dalam situasi sosial.

Pengukuran perilaku sosial siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan kuesioner skala Likert.

Kedua, bimbingan kelompok melalui teknik permainan adalah proses pemberian bantuan kepada klien dengan seting kelompok, yang pelaksanaannya menggunakan teknik permainan.

D. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen

1. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang perilaku sosial siswa. Untuk memperoleh data tersebut, dalam penelitian ini digunakan instrumen kuesioner perilaku prososial skala Likert baik itu pada *pre-test* dan *post-test*.

2. Instrumen Penelitian

Secara umum pengembangan instrumen melalui tahap-tahap berikut. (a) merumuskan pengukuran butir pernyataan, (b) menyusun kisi-kisi instrumen, (c) melakukan uji kesahihan butir. Ketiga langkah ini dijelaskan sebagai berikut.

a. Pengukuran Butir Pernyataan

Untuk mengukur perilaku sosial siswa, digunakan skala sikap pola Likert dengan lima rentangan jawaban secara bertingkat, yaitu : sangat sesuai, sesuai, kurang sesuai, tidak sesuai dan sangat tidak sesuai. Dimana skor bergerak dari skor satu sampai dengan lima. Pada pernyataan yang positif, responden yang menjawab Selalu (SL) diberi skor 5, Sering (SR) diberi skor 4, Kadang-kadang (KK) diberi skor 3, Jarang (JR) diberi skor 2, dan Tidak Pernah (TP) diberi skor 1. Bila pernyataan negatif, maka

penskoran sebaliknya yaitu : responden yang menjawab Selalu (SL) diberi skor 1, Sering (SR) diberi skor 2, Kadang-kadang (KK) diberi skor 3, Jarang (JR) diberi skor 4, dan Tidak Pernah (TP) diberi skor 5.

b. Penyusunan Kisi-kisi Instrumen

Sebelum merumuskan butir-butir pernyataan kuesioner, yang dibuat terlebih dahulu adalah kisi-kisi kuesioner. Kisi-kisi kuisisioner berisikan variabel yang akan diukur, indikator, nomor butir untuk tiap-tiap indikator, dan nomor butir untuk pernyataan positif dan negatif untuk tiap-tiap indikator.

Kuesioner perilaku yang dimaksud menyangkut kedermawanan (*generocity*), empati (*empty*), penanganan konflik (*conflict hendling*) dan kejujuran (*honesty*), serta aspek sosial (*social initiative*) yang terdiri dari aktif untuk melakukan inisiatif dalam situasi sosial. Adapun kisi-kisi kuesioner sebelum diujicobakan disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Perilaku Prososial

Variabel	Aspek	indikator	Nomor Butir		Σ
			-	+	
Perilaku sosial (prososial)	Kedermawanan adalah kesadaran untuk memberi bantuan kepada orang lain	1. Memberi bantuan barang	2	1,3,4,	4
		2. Memberi bantuan jasa		5	1
		3. Mementingkan kepentingan orang lain	7,8,10	6,9,11	6
	Empati adalah kemampuan untuk memahami perasan orang lain	1. Memahami perasaan teman	13	12,14,15	4
		2. Memberikan perhatian kepada teman	18,19,22	16,17 20,21,23	8
		3. Memahami bahasa non verbal diri dan orang lain	25	24,26,27	4
Penanganan konflik	1. Bersikap asertif dan	28,30,31	29	4	

	adalah kemampuan untuk menangani sebuah pertentangan	Memberi solusi saat konflik			
	Kejujuran adalah berkata dan bersikap sesuai dengan kenyataan	1. Mengatakan sesuatu tanpa rekayasa 2. Mengakui kesalahan dan memberi apresiasi positif	35 42,44	32,33,34 36,40 37,38,39, 41,43	3 2 8
	Sosial Inisiatif adalah kemampuan memulai interaksi dengan orang lain	1. Memulai percakapan 2. Menyatakan pendapat	47 48,50,51, 53,54	45,46 49,52	3 7
Jumlah			21	33	54

c. Uji Validitas Isi dan Konstruk Instrument

Dalam proses analisis validasi isi kuesioner perilaku sosial ini langsung dikonsultasikan pada 3 orang pakar/judgest dengan format analisis yang sudah disediakan. Penilaian terhadap kuesioner ini dilakukan oleh tiga orang pakar (*judgest*), yaitu orang yang memiliki spesialis dalam bidang penyusunan instrumen/kuesioner yakni Bapak Syamsu Yusuf, Bapak Budi Susetyo dan Bapak Mubiar Agustin. Penilaian ini dilakukan untuk menentukan validitas isi (*content validity*) dari kuesioner perilaku sosial yang telah disusun. Validitas isi adalah validitas yang ditentukan oleh derajat representativitas butir-butir tes yang telah disusun mewakili keseluruhan materi yang hendak diukur tersebut. Instrumen tersebut dinyatakan valid setelah dianalisis oleh ketiga pakar tersebut dan dinyatakan untuk bisa dijadikan sebagai instrumen penelitian untuk diuji di lapangan sebelum disebarakan pada subjek penelitian.

d. Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas butir dilakukan dengan program excel, kriteria butir soal dalam kategori valid adalah jika nilai hitung $r >$ nilai tabel r , pada taraf signifikansi 5%, dan kriteria butir soal kategori drop (tidak valid) adalah jika nilai hitung $r <$ nilai tabel r . Rekapitulasi hasil pengujian validitas dapat dibuat seperti tampak pada tabel berikut :

Tabel 3.3

Hasil uji coba Validitas Instrumen Perilaku sosial

No Item	Nilai Hitung r	Nilai Tabel r	Tafsir
1	0.374	0.355	valid
2	0.487	0.355	valid
3	0.385	0.355	valid
4	0.36	0.355	valid
5	0.294	0.355	tidak valid
6	0.294	0.355	tidak valid
7	0.07	0.355	tidak valid
8	0.407	0.355	valid
9	0.17	0.355	tidak valid
10	0.464	0.355	valid
11	0.389	0.355	valid
12	0.417	0.355	valid
13	0.413	0.355	valid
14	0.48	0.355	valid
15	0.439	0.355	valid
16	0.56	0.355	valid
17	0.377	0.355	valid
18	0.401	0.355	valid
19	0.412	0.355	valid
20	0.02	0.355	tidak valid
21	0.07	0.355	tidak valid
22	0.428	0.355	valid
23	0.399	0.355	valid
24	0.364	0.355	valid
25	0.371	0.355	valid
26	0.378	0.355	valid
27	0.391	0.355	valid

28	0.504	0.355	valid
29	0.635	0.355	valid
30	0.721	0.355	valid
31	0.371	0.355	valid
32	0.371	0.355	valid
33	0.621	0.355	valid
34	0.496	0.355	valid
35	0.543	0.355	valid
36	0.592	0.355	valid
37	0.592	0.355	valid
38	0.477	0.355	valid
39	0.649	0.355	valid
40	0.341	0.355	tidak valid
41	0.416	0.355	valid
42	0.01	0.355	tidak valid
43	0.118	0.355	tidak valid
44	0.52	0.355	valid
45	0.579	0.355	valid
46	0.127	0.355	tidak valid
47	0.673	0.355	valid
48	0.603	0.355	valid
49	0.376	0.355	valid
50	0.551	0.355	valid
51	0.194	0.355	tidak valid
52	0.419	0.355	valid
53	0.407	0.355	valid
54	0.413	0.355	valid
55	0.694	0.355	valid
56	0.38	0.355	valid
57	0.405	0.355	valid
58	0.443	0.355	valid
59	0.535	0.355	valid
60	0.39	0.355	valid
61	0.429	0.355	valid
62	0.435	0.355	valid
63	0.243	0.355	tidak valid
64	0.42	0.355	valid
65	0.42	0.355	valid

Berdasarkan perhitungan tersebut, dari 65 butir pernyataan perilaku sosial terdapat 53 butir pernyataan valid dan 12 butir pernyataan gugur sebagaimana berikut :

Valid	Tidak Valid
1,2,3,4,8,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19 22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34 35,36,37,38,39,41,44,45,47,48,49,50,52 53,54,55,56,57,58,59,60,61,62,64,65	5,6,7,9,20,21,40,42,43,46,51,63

e. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Dalam Sambas Ali, dkk (2009 : 37).

Analisis Reliabilitas Instrumen penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach* yang dianalisis dengan Program excel .:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \times \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Sumber : Sambas Ali, dkk (2009 : 38).

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas Instrumen/ koefisien alfa

k = Banyaknya Butir Soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah Variansi Butir

σ_t^2 = Variansi Total

N = Jumlah Responden

Dalam menguji reliabilitas perumusan hipotesisnya adalah : $H_a =$ Skor butir berkorelasi positif dengan faktornya, dan $H_o =$ Skor butir tidak berkorelasi positif dengan faktornya. Dasar pengambilan keputusannya adalah : Jika r_{Alpha} positif dan $r_{\text{Alpha}} > r_{\text{tabel}}$, maka butir atau variabel tersebut reliabel. H_a diterima, (jika $r_{\text{Alpha}} > r_{\text{tabel}}$ tapi bertanda negatif, H_a tetap akan ditolak) dan Jika r_{Alpha} positif dan $r_{\text{Alpha}} < r_{\text{tabel}}$, maka butir atau variabel tersebut tidak reliabel. H_a ditolak, nilai table r dapat dilihat pada $\alpha = 5\%$ dan $db = n - 2$.

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas dengan program excel, diketahui $k = 65$, $\sum \sigma_i^2 = 62,33$, $\sigma_i^2 = 617,59$ dan didapatkan nilai koefisien alpha sebesar 0,912, dan nilai tabel r adalah 0,335. Dengan demikian nilai hitung alpha lebih besar dari nilai table r atau $0,912 > 0,335$. Artinya instrumen angket dinyatakan reliabel dan dapat dipergunakan sebagai alat pengumpulan data.

f. Uji Normalitas

Pada penelitian ini diupayakan pengujian normalitas sebaran data. Uji normalitas adalah dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas sebaran data dilakukan dengan cara membandingkan nilai *Kolmogorov-Smirnov* 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. Perhitungan dalam pengujian

normalitas sebaran data ini menggunakan program SPSS 17.0 for Windows.

3. Uji Validasi Program

Uji validasi program dilakukan untuk mendapat ketepatan pada perencanaan dan pelaksanaan program yang telah dirancang baik secara rasional maupun secara empirik.

a. Analisis Rasional

Program bimbingan kelompok melalui teknik permainan siswa disusun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan-kebutuhan yang dirasakan siswa dan juga kebutuhan SMA Laboratorium (Percontohan) UPI. Untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan siswa tersebut dilakukan pemberian kuesioner kepada siswa. Berdasarkan hasil identifikasi, terdapat beberapa permasalahan dan kebutuhan yang dirasakan oleh siswa khususnya yang terkait dengan perilaku prososial.

Penyusunan program bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa mengikuti tahapan-tahapan sebagai berikut :

- 1) Melakukan analisis terhadap kebutuhan-kebutuhansiswa terkait dengan perilaku sosial siswa.
- 2) Melakukan peninjauan ulang terhadap program bimbingan dan konseling yang sudah ada.
- 3) Menyusun program bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial.

- 4) Menguji efektivitas program bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial.

Untuk memperoleh bangun dan substansi program yang teruji secara rasional konseptual, *Program Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Siswa* mendapat masukan perbaikan program dari para pakar bimbingan dan konseling yakni Bapak Syamsu Yusuf, Bapak Mubiar Agustin dan Ibu Ipah Saripah. Komponen program yang mendapat masukan perbaikan dari ketiga pakar tersebut mencakup aspek-aspek sebagai berikut : rasional, tujuan program, integrasi program bimbingan, deskripsi kebutuhan, isi dan jenis layanan, penilaian, deskripsi kegiatan dan evaluasi.

Masukan dari para pakar, dapat diinventarisasi sebagai berikut :

- a) Sistematika, redaksi dan ketatabahasaannya program supaya mengacu kepada tata penulisan yang baku agar *Program Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Siswa* dapat dipahami oleh siswa, wali kelas dan konselor/ guru bk di sekolah.
- b) Program Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Siswa agar disinergikan dengan program bimbingan dan konseling di sekolah.
- c) Struktur program dan satuan layanan yang digunakan agar disesuaikan dengan rambu-rambu penyelenggaraan bimbingan dan konseling dalam jalur sekolah ; tujuan yang hendak dicapai, gunakan standar kompetensi kemandirian siswa, strategi, isi dan jenis layanan bimbingan digunakan istilah *action plan*.

- d) Penggunaan jenis permainan agar benar-benar relevan dengan tujuan program bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan perilaku sosial siswa.

Selain dilakukan uji rasional program dari para pakar bimbingan dan konseling, selanjutnya dilakukan pengujian keterbacaan program yang bertujuan agar naskah program bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan perilaku sosial siswa dapat dipahami dengan baik oleh pengguna program yakni konselor sekolah. Selain itu, pengujian keterbacaan program merupakan proses untuk menginventarisasi masukan bagi perbaikan program bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan perilaku sosial siswa.

Pelaksanaan pengujian keterbacaan program melibatkan dua orang konselor yang berkualifikasi pendidikan sarjana bimbingan dan konseling yakni Ibu Dian Anita dan Ibu Ucu Juliana. Setelah melalui tahap pengujian keterbacaan program maka, dihasilkan program bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa, sebagai berikut :

Program bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku sosial siswa di dalamnya mencakup : rasional, deskripsi kebutuhan, tujuan program, komponen program, rencana operasional, pengembangan tema, pengembangan satuan kegiatan layanan dan evaluasi program.

b. Analisis Empirik

Analisis empirik dilakukan guna mendapatkan ketepatan data awal pada sebuah program yang telah dirancang, dan selanjutnya dari hasil pengujian secara

empirik, hasil tersebut digunakan sebagai formula atau pembanding dalam melakukan pengujian selanjutnya pada sebuah program yang telah di rancang kepada siswa. Adapun langkah yang dilakukan sebagai berikut :

1) Pre Tes dan Post Tes

Pelaksanaan pre tes berfungsi untuk mengetahui sejauh mana gambaran kemampuan perilaku prososial siswa melalui koesioner perilaku sosial. Sedangkan post tes dimaksudkan untuk mengetahui hasil peningkatan perilaku prososial siswa setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok melalui teknik permainan.

Gambaran efektivitas program bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial data yang diperoleh dianalisis menggunakan program SPSS 17.0 :

Tabel 3.4
Hasil Uji Statistik Sampel
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

PosttestEksperimenKontrol		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor	Posttest Eksperimen	31	209.16	8.726	1.567
	Posttest Kontrol	31	198.97	10.294	1.849

Berdasarkan hasil deskripsi statistik di atas diketahui bahwa rata-rata skor post test eksperimen lebih besar dari skor post tes control. Hal tersebut sementara merupakan sesuatu yang diharapkan, namun berikut hasil uji t dari keduanya.

Tabel 3.5
 Hasil Uji Independen Sampel Tes
 Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Skor	.642	.426	4.206	60	.000	10.194	2.424	5.345	15.042	
Equal variances assumed										
Equal variances not assumed			4.206	58.433	.000	10.194	2.424	5.345	15.042	

Dari tabel 3.5 di atas tampak bahwa asumsi kedua varians sama besar adalah signifikan karena memiliki nilai $p < 0,05$. Hal ini berarti dapat disimpulkan bahwa hasil skor rata-rata kelompok eksperimen yang mengikuti layanan bimbingan kelompok melalui teknik permainan lebih baik dibandingkan dengan skor rata-rata kelompok kontrol yang tidak mengikuti bimbingan kelompok melalui teknik permainan. Berdasarkan hasil tersebut, maka bimbingan kelompok melalui teknik permainan efektif digunakan untuk meningkatkan perilaku sosial siswa.

Langkah berikutnya untuk menguji hipotesis adalah dengan membandingkan skor gain terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6
 Hasil Group Statistik Gain
 Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Jenis		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Gain	Eksperimen	31	30.52	7.628	1.370
	Kontrol	31	22.97	9.397	1.688

Hasil skor rata-rata gain bimbingan kelompok melalui teknik permainan adalah (30,52) dengan standar deviasi (7,628), sedangkan hasil skor rata-rata tes gain bimbingan kelompok yang tidak menggunakan teknik permainan adalah (22,97) dengan standar deviasi (9,397). Hasil ini memperlihatkan bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen yang diberikan teknik permainan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan bimbingan kelompok melalui teknik permainan.

Tabel 3.11
 Hasil Uji Independen Sampel Tes Skor Gain
 Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Skor	Equal variances assumed	2.375	.129	3.472	60	.001	7.548	2.174	3.200	11.897
	Equal variances not assumed			3.472	57.568	.001	7.548	2.174	3.196	11.900

Karena hasil *Levene's Test* pada Tabel 3.7 menyatakan bahwa asumsi kedua varians sama besar (*equal variance assumed*) terpenuhi, maka selanjutnya dengan menggunakan uji-*t* dua sampel independen dengan asumsi kedua varians tidak sama besar (*equal variances not assumed*) untuk $H_0: \mu_1 = \mu_2$ terhadap $H_1: \mu_1 > \mu_2$ yang memberikan hasil $t = 3,472$ dengan derajat kebebasan $57,568$ dan $p\text{-value (2-tailed)} = 0.001$. karena hasil $p\text{-value} = 0.001$ lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, maka $H_0: \mu_1 = \mu_2$ **ditolak**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gain skor dari kelompok eksperimen yang mengikuti bimbingan kelompok melalui teknik permainan lebih baik dibandingkan dengan gain skor kelompok kontrol yang tidak menggunakan bimbingan kelompok melalui teknik permainan. Hasil skor gain ini memperlihatkan bahwa bimbingan kelompok melalui teknik permainan efektif digunakan untuk meningkatkan perilaku sosial siswa.

2) Jurnal Siswa

Pengumpulan jurnal yang dilakukan peneliti kepada siswa digunakan sebagai proses evaluasi setelah pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok melalui teknik permainan berlangsung. Melalui jurnal yang telah disebar, peneliti dapat mengetahui sejauh mana perkembangan siswa setelah pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik permainan.

Dari hasil jurnal siswa diketahui bagaimana aktivitas siswa dari awal hingga berakhirnya kegiatan. Dalam kegiatan, siswa melakukan dan mengikuti segala bentuk peraturan yang ada, dari bagaimana siswa mengungkapkan perasaan senangnya ketika mengikuti kegiatan, dan merefleksikan segala bentuk

pengalaman yang diperoleh selama kegiatan, sehingga siswa mampu memetik sebuah hikmah dan pengalaman dari kegiatan permainan yang telah dilakukannya.

3) Observasi

Observasi sebagai alat kontrol atau penilaian terhadap tingkah laku atau kegiatan yang diamati. Melalui observasi ini dapat mengetahui bagaimana tingkah laku siswa setelah diberikan perlakuan. Pada penelitian ini observasi untuk siswa dilakukan bersama-sama dengan guru BK, tujuan observasi adalah untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok melalui teknik permainan yang dilakukan dapat meningkatkan prilaku sosial siswa secara efektif.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dan guru bk bahwa terlihat tingkat pemahaman tentang pentingnya mengembangkan perilaku sosial ke arah perilaku sosial positif, hal tersebut terlihat pada bagaimana suasana kelas mulai sedikit kondusif, adanya penghargaan ketika proses belajar dan pembelajaran dikelas seperti halnya dalam berdiskusi, mulai munculnya sikap kepedulian antar sesama seperti menjenguk seorang teman yang sakit, dan tampak pada saat kegiatan bimbingan kelompok tampak adanya perilaku kerjasama diantara siswa pada saat bermain gambar beruntun, dalam permainan kekurangan dan kelebihan yang dilakukan, siswa mampu menunjukkan sikap menghargai dan berempati terhadap teman ketika teman sedang mengutarakan kurang dan kelebihan pada dirinya dan orang lain.

Penemuan tersebut mendapat dukungan dan respon baik oleh guru bk di sekolah bahwa perilaku sosial siswa tampak terjadi perubahan, dimana siswa sudah memulai tertib di dalam kelas, seperti halnya ketika proses pembelajaran berlangsung siswa masuk kelas tepat waktu, mulai berucap maaf atau mengakui

kesalahan dan munculnya sikap untuk memberikan apresiasi kepada teman yang berhasil atau berprestasi.

Dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial dapat dikembangkan melalui bimbingan kelompok melalui teknik permainan karena permainan merupakan metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa, melalui permainan siswa akan mendapatkan kebebasan berekspresi, kegembiraan, dan dalam suasana kegembiraan tersebut siswa dapat terangsang, termotivasi, terdorong untuk berperilaku, melatih kepekaan dan empati, melatih kemampuan otak, mengembangkan rasa percaya diri. Selain itu permainan juga dapat meningkatkan kreatifitas, meningkatkan respon terhadap hal-hal baru, melatih untuk menyelesaikan atau mengatasi konflik, sarana untuk bersosialisasi dan melatih fungsi mental seperti berfikir, berkhayal, mengingat atau menegakan disiplin dengan menaati peraturan-peraturan dalam *games*.

4. Metode Analisis Data

Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner perilaku sosial. Kuesioner tersebut diberikan dua kali, yaitu *pertama* pada pre-tes (sebelum pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik permainan), *kedua* post-tes (sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik permainan). Selanjutnya skor yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan pola t-tes. Dengan mendapatkan hasil perhitungan t-tes tersebut, didapatkan simpulan hipotesis. Gambaran hipotesisnya adalah : H_0 = Efektifitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Permainan tidak efektif untuk meningkatkan perilaku sosial siswa, H_a = Efektifitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Permainan efektif untuk

meningkatkan perilaku sosial siswa. Dengan melihat pernyataan hipotesis tersebut, maka kriteria dasar pengambilan keputusannya adalah : 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima; dan 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Tampilan rumus t-test untuk menguji hipotesis I dan II yaitu :

$$t = \frac{(X_1 - X_2)}{Sd / \sqrt{n}} \quad (\text{Santoso, 2000 : 104})$$

Keterangan : X_1 = Pretest

X_2 = Posttest

Sd = Standar deviasi

n = Jumlah data

5. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Adapun prosedur/ langkah-langkah penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Pengurusan ijin penelitian

Peneliti mengajukan permohonan mengadakan penelitian di SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung Singaraja kepada Kepala Sekolah SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung.

b. Pemberian kuesioner awal (Pre-test)

Kuesioner awal (pre test) diberikan kepada kelompok sampling yakni satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol sebelum treatment mulai diberikan. Kuesioner perilaku sosial ini terdiri dari kuesioner perilaku sosial berdasarkan penilaian diri sendiri sesuai dengan butir-butir item yang sudah di siapkan.

c. Pemberian Treatment

Setelah kuesioner awal telah dilaksanakan, selanjutnya kelompok eksperimen diberikan treatment/ perlakuan dalam hal ini layanan bimbingan kelompok melalui teknik permainan sesuai dengan prosedur perlakuan yang sudah disusun. Program ini di rancang dengan 7 kali kegiatan, dan sedangkan untuk kelompok kontrol diberikan perlakuan secara konvensional.

d. Pemberian Kuesioner (post-test)

Kedua kelompok dalam hal ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kembali diberikan kuesioner setelah treatment diberikan kepada kelompok eksperimen dan akan terlihat setelah di analisis apakah skor yang diperoleh tersebut sama dengan hasil perolehan skor pada pre test.