

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimental, yang dimaksud penelitian eksperimental yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap subjek penelitian yang bersangkutan dengan menggunakan desain eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design*. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan permainan dalam bimbingan kelompok dan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan konvensional yang diberlakukan di sekolah.

Adapun rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut.

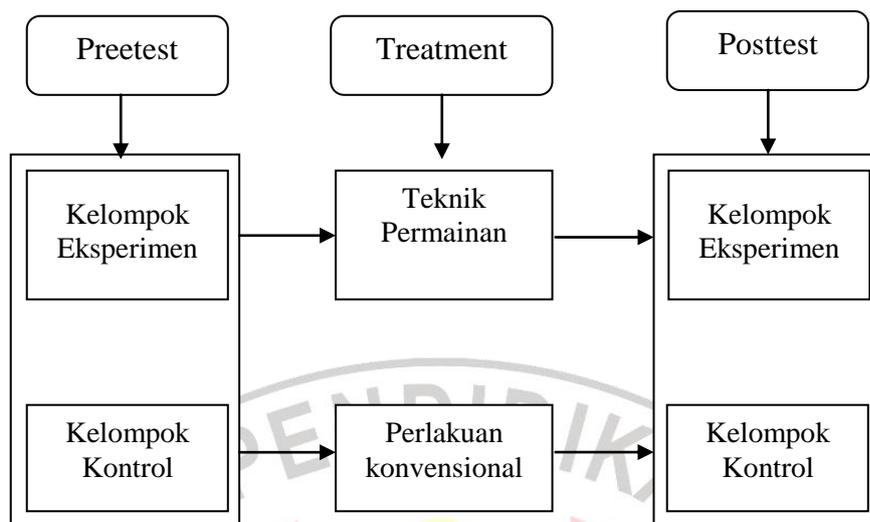
Tabel. 3.1 Rancangan Penelitian

KE	$O_1 \rightarrow X_1 \rightarrow O_2$
KK	$O_1 \rightarrow X_2 \rightarrow O_2$

Keterangan :

- KE : Kelompok eksperimen.
- KK : Kelompok Kontrol
- X_1 : Penggunaan Teknik Permainan
- X_2 : Perlakuan konvensional
- O_1 : Pretest
- O_2 : Posttest

Adapun rancangan kuasi eksperimen untuk menguji efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa dapat dijabarkan dalam bagan berikut.



Gambar 3.1. Rancangan Kuasi 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. Pada penelitian ini, populasi penelitian yang dimaksud adalah seluruh siswa kelas XI SMA Laboratorium UPI Bandung tahun ajaran 2010/2011. 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 kelas XI SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung memiliki 6 kelas dengan jumlah 138 siswa.

Untuk menentukan profil percaya diri siswa menggunakan interval skor hasil pre test yang telah disebarkan pada siswa. Hasil perhitungan pre test menggambarkan bahwa skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 150 dan skor terendahnya adalah 87. Pada penelitian ini percaya diri siswa dikategorikan dalam lima tingkatan yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

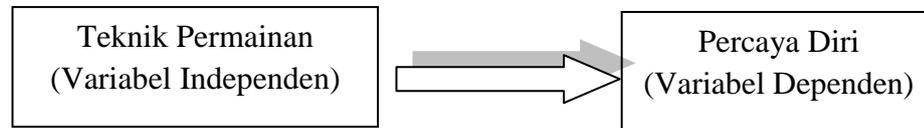
Berdasarkan hasil pretest yang telah disebarkan kepada siswa kelas XI didapat sebanyak 24 siswa yang teridentifikasi memiliki percaya diri rendah, dari 24 siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol yang masing-masing kelompok berjumlah sebanyak 12 siswa dengan cara diundi. 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.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel yang dilibatkan;
 - a) Teknik Permainan sebagai variabel bebas (variabel independen)
 - b) Percaya diri sebagai variabel terikat (variabel dependen)

Hubungan variabel bebas (independen) dengan variabel terikat (dependen) dapat digambarkan sebagai berikut :



Tabel 3.2 Variabel Penelitian.

2. Definisi Operasional Variabel.

Percaya diri adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapinya. Data tentang rasa percaya diri dapat diketahui dengan menggunakan kuesioner dan data diimplementasikan dalam peningkatan interval. Permainan merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu, melalui permainan ini akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih imajinasi, memberikan peluang untuk berinteraksi dengan teman disekitarnya, mengembangkan kemampuan berbahasa, kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai proses belajar yang sangat menyenangkan dan bimbingan kelompok adalah bantuan kepada sekelompok individu, agar kelompok tersebut keluar dari masalah yang dihadapinya. Pada penelitian yang dilakukan, untuk menggungkap percaya diri peneliti menggunakan pengertian dari Angelis (2003: 10) menyatakan percaya diri adalah keyakinan yang bersumber dari hati nurani yang diekspresikan melalui *tingkah laku, emosi, dan spiritual* untuk mampu melakukan segala sesuatu sesuai dengan kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan hidup agar hidup lebih bermakna.

Maksud dari *percaya diri* pada penelitian ini adalah keyakinan yang bersumber dari hati nurani yang diekspresikan melalui *tingkahlaku, emosi, dan spiritual* untuk mampu melakukan segala sesuatu sesuai dengan kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan hidup agar hidup lebih bermakna.

Tingkahlaku pada penelitian ini adalah bagaimana ekspresi seseorang terhadap lingkungan. Terdapat tiga indikator pada *tingkahlaku* ini diantaranya; 1) melakukan sesuatu secara maksimal dalam belajar serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, 2) mampu bersikap positif terhadap orang lain yang diekspresikan melalui keyakinan atau sikap percaya kepada orang lain, 3) mampu menghadapi segala kendala. Maksudnya yaitu seberapa kuat seseorang tersebut dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya, pada penelitian ini dapat dijabarkan berupa suatu usaha yang dilakukan baik terutama untuk diri sendiri untuk menjadi lebih mandiri dalam menghadapi persoalan yang ada di lingkungan sekitar terkait dengan pematangan diri dalam belajar.

Percaya diri dalam emosi maksudnya yaitu bagaimana sikap seseorang tersebut dalam menuangkan perasaan, diantaranya; 1) mengetahui perasaan sendiri baik itu kelebihan serta kekurangan yang ada pada dirinya, 2) mengungkapkan perasaan sendiri. Pada indikator yang dijabarkan berupa perasaan saat ini baik sedih serta bahagai dalam melakukan interaksi dengan teman ketika seseorang mampu bergaul dengan teman sekitar atau sebaliknya ketika ditolak oleh lingkungan sosialnya, 3) memperoleh kasih sayang, pengertian dan perhatian disaat mengalami kesulitan yang. Pada indikator yang diekspresikan melalui bagaimana seseorang diperlakukan oleh orang lain, begitu juga sebaliknya bagaimana seseorang tersebut memperlakukan orang lain sehingga memunculkan

untuk saling membantu, 4) mengetahui manfaat apa yang dapat disumbangkan kepada orang lain. Pada indikator yang dijabarkan artinya hal apa yang bisa dilakukan untuk menunjukkan diri sebagai pribadi yang mandiri.

Percaya diri dalam spiritual maksudnya yaitu bagaimana seseorang tersebut mensyukuri apa yang dimiliki serta kekurangan yang ada pada dirinya. Pada indikator ini dapat dijabarkan berupa; 1) memahami bahwa alam semesta adalah misteri artinya suatu bentuk kepercayaan yang dimiliki seseorang terhadap kehidupan di dunia ini, 2) meyakini takdir Tuhan dapat diekspresikan melalui bahwa semua manusia pada akhirnya akan mati, dan perubahan pada dunia beserta isinya itu nyata dan pasti ada, sehingga ia mampu menerima apa yang dia miliki baik berupa kelebihan serta kekurangan yang ada pada dirinya, 3) mengagungkan Tuhan Yang Maha Esa, pada indikator ini maksudnya yaitu bentuk syukur yang dipanjatkan kepada Tuhan atas kebesaran beliau.

D. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen

1. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan adalah data tentang percaya diri siswa, untuk memperoleh data tersebut, dalam penelitian ini digunakan instrumen kuisisioner percaya diri pola Likert, baik pada Pre-test, post-test, jurnal harian pelaksanaan bimbingan kelompok.

2. Instrumen Penelitian

Secara operasional, pengembangan kuisisioner percaya diri dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut, yaitu: (1) Menyusun kisi-kisi instrumen, (2) Merumuskan butir pernyataan, (3) Melakukan uji kesahihan butir dan

keterandalan faktor. Adapun ketiga langkah yang dimaksud dapat dijelaskan sebagai berikut, yaitu :

a. Pengukuran Butir Pernyataan

Untuk mengukur percaya diri siswa digunakan skala percaya diri pola Likert dengan lima rentangan jawaban secara bertingkat, yaitu : sangat sesuai, sesuai, kurang sesuai, tidak sesuai dan sangat tidak sesuai dan pergerakan skor dari satu sampai dengan lima. Pada pernyataan yang positif, responden yang menjawab 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. Bila pernyataan negatif, maka penskoran sebaliknya. Penjelasan rentang skor pada penelitian ini yaitu, (semakin tinggi skor kuesioner yang diperoleh oleh siswa maka teridentifikasi tingkat percaya diri siswa tinggi, sebaliknya semakin rendah skor kuesioner yang diperoleh maka tingkat percaya diri siswa semakin rendah. Ini dapat dijelaskan dengan melihat hasil jawaban yang dibuat oleh masing-masing siswa pada kuesioner yang sudah disebarkan. Kuesioner percaya diri yang dipakai pada penelitian ini dikembangkan oleh peneliti sendiri berdasarkan kajian teori tentang percaya diri. Penjelasan yang ada pada aspek dan indikator tersebut di atas, maka peneliti menyusun kisi-kisi kuesioner percaya diri sebagai dasar untuk menyusun item-item pernyataan sesuai dengan penjelasan makna pada masing-masing indikator yang dimaksud.

b. Kisi-kisi Kuesioner Penelitian

Kuesioner yang terkait dengan percaya diri dikembangkan oleh peneliti sendiri. Adapun kisi-kisi kuesioner disajikan dalam tabel 3.3

Tabel 3.3 Kisi-kisi kuesioner.

Variabel	Dimensi	Sub Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jml	
				Positif	Negatif		
Percaya Diri	1. Percaya diri dalam bertingkah laku	1.1 Keyakinan Diri	a. Melakukan sesuatu secara maksimal.	1, 2,3,4	5,6,7	7	
		1.2 Sikap Penerimaan	b. Mendapat bantuan dari orang lain.	8,9,10	11,12	5	
		1.3 Sikap Optimis	c. Mampu menghadapi segala kendala.	13,14,15,16,17	-	5	
	2. Percaya diri dalam emosi	2.1 Pengendalian Diri	a. Memahami perasaan sendiri.	20,21,22	18,19,23,24,25,26,27	10	
				28,29,30	31,32	5	
		2.3 Penghargaan Positif	b. Mengungkapkan perasaan sendiri.	33,34,35	36,37	5	
				38,39,40,41	42,43	6	
	3. Percaya diri dalam spiritual	3.1 Keyakinan terhadap hal yang tak terbatas	a. Memahami bahwa alam semesta adalah sebuah misteri	44,45,46	47,48	5	
		3.2 Kebenaran	b. Meyakini takdir Tuhan	49,50,51,52	53	5	
		3.3 Keyakinan diri terhadap pencipta	c. Mengagungkan Tuhan	54,55,56,57	58,59,60	7	
	Jumlah						60

c. Uji Validitas Isi dan Konstruk Instrument

Penilaian terhadap kuesioner ini dilakukan oleh empat orang pakar (*judgest*), yaitu orang yang memiliki spesialis dalam bidang penyusunan instrumen/kuesioner. Penilaian ini dilakukan untuk menentukan validitas isi (*content validity*) dari kuesioner percaya diri yang telah disusun. Validitas isi adalah validitas yang ditentukan oleh derajat representativitas butir-butir tes yang telah disusun telah 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 disebarkan pada subjek penelitian.

Setelah instrumen tersusun sebanyak 60 pernyataan, kemudian peneliti melakukan proses analisis validasi isi kuesioner percaya diri ini kepada 4 orang pakar pakar/*judgest* yaitu orang yang memiliki spesialis dalam bidang penyusunan instrumen/kuesioner yakni; 1) bapak Syamsu Yusuf, 2) bapak Juntika Nurihsan, 3) bapak Budi Susetyo selaku dosen yang ahli dalam bidang pengukuran, dan 4) bapak Mubiar Agustin, dan format analisis yang sudah disediakan. Keempat pakar inilah yang akan menentukan layak atau tidaknya kuesioner untuk disebarkan ke siswa. Berdasarkan pertimbangan para ahli tersebut ada beberapa pernyataan item yang dinilai tidak relevan dengan indikator yaitu pada indikator bagian b sub aspek 1.2 tentang mendapatkan bantuan dari orang lain, sehingga dari peneliti dibuatkan kembali bentuk pernyataan pengganti yang terkait

dengan indikator tersebut, dengan demikian jumlah pernyataan (item) yang akan digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas tetap sebanyak 60 soal.

d. Uji Validitas Instrumen

Sebelum instrumen diujicobakan, peneliti melakukan uji keterbacaan instrumen kepada 3 siswa di SMA Negeri 13 Bandung SMA Negeri 13 Bandung yang beralamatkan di Jalan Raya Cibeureum dengan mengambil siswa 1 siswa dari kelas XI IPA2, 1 siswa dari XI IPA3, dan 1 siswa dari XI IPS2. Kegiatan ini dimaksudkan untuk untuk mengetahui kelayakan instrumen secara redaksional sehingga tidak menimbulkan multi tafsir pada saat dilakukan uji coba dan pelaksanaan penelitian. Setelah instrumen direvisi berdasarkan uji keterbatasan, instrumen diujicobakan terhadap sampel penelitian yang memiliki karakteristik relatif sama dengan subjek penelitian sebenarnya, yaitu siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 13 Bandung yang beralamatkan di Jalan Raya Cibeureum dengan jumlah siswa sebanyak 40 orang.

Pengujian validitas butir yang 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 .

Adapun rekapitulasi hasil pengujian validitas dapat dibuat seperti tampak pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.4
Hasil uji coba Validitas Instrumen Percaya Diri

No Item	Nilai Hitung r	Nilai Tabel r	Keterangan
1	0,26	0,25	Valid
2	0,26	0,25	Valid
3	0,41	0,25	Valid
4	0,43	0,25	Valid
5	0,34	0,25	Valid
6	0,04	0,25	Tidak Valid
7	0,54	0,25	Valid
8	0,60	0,25	Valid
9	0,41	0,25	Valid
10	0,31	0,25	Valid
11	0,03	0,25	Tidak Valid
12	0,55	0,25	Valid
13	0,34	0,25	Valid
14	0,50	0,25	Valid
15	0,36	0,25	Valid
16	0,27	0,25	Valid
17	0,14	0,25	Tidak Valid
18	0,03-	0,25	Tidak Valid
19	0,18	0,25	Tidak Valid
20	0,29	0,25	Valid
21	0,49	0,25	Valid
22	0,47	0,25	Valid
23	0,3	0,25	Valid
24	0,27	0,25	Valid
25	0,11	0,25	Tidak Valid
26	0,28	0,25	Valid
27	0,29	0,25	Valid
28	0,67	0,25	Valid
29	0,62	0,25	Valid
30	0,52	0,25	Valid
31	0,13	0,25	Tidak Valid
32	0,12	0,25	Tidak Valid
33	0,62	0,25	Valid
34	0,36	0,25	Valid
35	0,59	0,25	Valid
36	0,39	0,25	Valid
37	0,39	0,25	Valid

38	0,01-	0,25	Tidak Valid
39	0,33	0,25	Valid
40	0,54	0,25	Valid
41	0,33	0,25	Valid
42	0,1-	0,25	Tidak Valid
43	0,03	0,25	Tidak Valid
44	0,48	0,25	Valid
45	0,72	0,25	Valid
46	0,2	0,25	Tidak Valid
47	0,29	0,25	Valid
48	0,24	0,25	Tidak Valid
49	0,36	0,25	Valid
50	0,56	0,25	Valid
51	0,38	0,25	Valid
52	0,27	0,25	Valid
53	0,14	0,25	Tidak Valid
54	0,3	0,25	Valid
55	0,62	0,25	Valid
56	0,34	0,25	Valid
57	0,09-	0,25	Tidak Valid
58	0,19-	0,25	Tidak Valid
59	0,34	0,25	Valid
60	0,38	0,25	Valid

Berdasarkan perhitungan pada tabel 3.4 tersebut, dari 60 butir pernyataan tentang percaya diri terdapat 44 butir pernyataan yang valid dan 16 butir pernyataan gugur. Secara umum kuesioner tentang percaya diri seluruh pernyataan mewakili aspek yang hendak diteliti. Untuk hasil perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

f. Uji Reliabilitas Instrumen

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

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

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

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

Untuk 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 Alpha > r tabel, maka butir atau variabel tersebut reliabel artinya: H_a diterima, (jika r Alpha > r tabel tapi bertanda negatif, dengan demikian H_a ditolak) dan Jika r Alpha positif dan r Alpha < r tabel, maka butir atau variabel tersebut tidak reliabel artinya H_a ditolak, nilai table r dapat dilihat pada $\alpha = 5\%$ dan $db = n - 2$.

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas dengan program excel, diketahui $k = 60$, $\sum \sigma_i^2 = 73,84$, $\sigma_t^2 = 409,36$, $N = 40$ dan didapatkan nilai koefisien α sebesar 0,8335 dan nilai tabel r adalah 0,25. Dengan cara membandingkan nilai hitung r lebih besar (>) dari nilai tabel r , maka

intrumen dinyatakan reliabel. Nilai r tabel diketahui sebesar 0,25 dan nilai α sebesar 0,8335, dengan demikian jika dibuat dalam bentuk perbandingan yaitu $0,8335 > 0,25$, sehingga instrument penelitian dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data.

3. Uji Validasi Program

Sebelum peneliti menggunakan program sebagai bentuk intervensi dalam pemberian treatment berupa penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri terlebih dahulu dilakukan uji validasi program dengan tujuan untuk mendapat ketepatan pada perencanaan dan pelaksanaan program yang telah dirancang baik secara rasional maupun secara empirik.

a. Analisis Rasional

Program penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa disusun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang dirasakan siswa dan juga kebutuhan SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung tahun ajaran 2010/2011. Berangkat dari kebutuhan tersebutlah, peneliti selanjutnya menyebarkan tes berupa kuesioner. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan terdapat beberapa permasalahan dan kebutuhan yang dirasakan oleh siswa khususnya yang terkait dengan percaya diri.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penyusunan program intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan penyebaran kuesioner terhadap siswa atau kelas yang dijadikan populasi penelitian dengan tujuan untuk menentukan analisis kebutuhan siswa dalam hal ini terkait dengan percaya diri siswa, sehingga mempermudah peneliti untuk memberikan treatment sebelum permainan itu dilakukan.
- 2) Melakukan analisis kebutuhan dilihat dari masing-masing aspek serta indikator yang terhadap kuesioner percaya diri. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui berapa persen dari aspek serta indikator yang ada sehingga membantu peneliti untuk melihat kategori dari masing-masing aspek baik itu percaya diri yang sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.
- 3) Melakukan penyusunan program intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri dengan mengkaitkan pada program bimbingan dan konseling yang telah ada di sekolah. Tujuan dilakukannya perpaduan dengan program yang ada di sekolah serta di BK agar program intervensi yang dirancang tidak melenceng atau tidak sejalan dengan pedoman baku yang telah ada di sekolah.
- 4) Menguji efektivitas program bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan percaya diri siswa. Tujuan dilakukannya uji efektivitas program terlebih dahulu untuk mengetahui kelakan program yang akan dipakai untuk treatment kepada siswa.

Sebagai bentuk program intervensi yang akan dijadikan pedoman di sekolah untuk kebenaran tata bahasa dalam pembuatan program, serta

penerapannya sebelum dilakukan dalam permainan, terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian secara rasional maupun konseptual dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan program yang akan di pakai. Berdasarkan uji kelayakan yang telah dilakukan pada 4 dosen ahli diantaranya; 1) bapak Ahman selaku pakar program di jurusan bimbingan dan konseling UPI Bandung, 2) bapak Syamsu Yusuf, L.N, 3) bapak Mubiar Agustin, 4) Ibu Ipah Saripah, dan 1 guru bimbingan dan konseling di sekolah SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung yaitu Ibu Dian Anita sebagai penguji keterbacaan kelayakan program.

Adapun masukan dari keempat pakar tersebut terkait dengan program intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa diantaranya;

- a) Program yang akan dibuat tidak terlepas dari penelitian yang akan dilakukan.
- b) Bentuk program yang dibuat harus mengacu pada program komprehensif dengan tujuan untuk menggambarkan program secara utuh.
- c) Program intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa yang dibuat agar dikaitkan dengan keadaan sekolah, terutama analisis kebutuhan dan yang lebih penting adalah visi misi tidak terlepas dari visi misi yang telah ada.

- d) Jenis permainan yang akan diberikan kepada siswa agar benar-benar relevan penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa.
- e) Sebelum merancang satuan layanan hendaknya satuan layanan yang digunakan agar disesuaikan dengan rambu-rambu penyelenggaraan bimbingan dan konseling dalam jalur sekolah dalam hal ini program komprehensif; diantaranya layanan dasar, layanan responsif dan perencanaan individual dengan tujuan satuan layanan yang dirancang benar-benar tepat sesuai dengan apa yang diharapkan dengan mengacu pada standar kompetensi kemandirian siswa.
- f) Tingkat kelinieran dari rasional, tujuan dengan satuan layanan bimbingan kelompok yang akan dijadikan sebagai bentuk acuan pelaksanaan permainan.
- g) Action plan dibuat secara berurutan tentang kegiatan teknik permainan dalam bimbingan kelompok baik dari awal sampai akhir kegiatan.

Berdasarkan penilaian dari empat pakar serta uji keterbacaan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa program intervensi tentang penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa layak untuk digunakan.

Hasil pengujian yang telah dilakukan, maka program penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa yang dirancang mencakup tentang: Rasional, Visi dan Misi, Deskripsi Kebutuhan, Tujuan, Komponen Program, Sasaran

Intervensi, Rencana Operasional (*action plan*), Strategi Layanan, Pengembangan Satuan Pelayanan, dan Evaluasi Program.

b. Analisis Empirik

Tujuan dilakukannya analisis empirik pada penelitian ini yaitu agar mendapatkan gambaran tentang ketepatan data awal dari sebuah program yang telah dirancang oleh peneliti. Hasil empirik yang didapat dijadikan sebagai pembanding dalam pengujian program yang telah dirancang sebagai bentuk intervensi yang akan diberikan kepada siswa.

Adapun langkah-langkah dalam analisis empirik adalah sebagai berikut:

1) Perbandingan Pre Tes dan Post Tes

Pelaksanaan pre tes yang telah diberikan kepada siswa bertujuan dengan kuesioner percaya diri yaitu untuk mengetahui seperti apa gambaran awal percaya diri siswa. Data awal yang didapat bagi siswa yang teridentifikasi memiliki percaya diri rendah kemudian diberikan intervensi berupa penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa, dan pos test yang diberikan bertujuan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada siswa setelah diberikan intervensi berupa teknik permainan dalam bimbingan kelompok.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan program SPSS 17.0 yang telah dilakukan, berikut gambaran efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa:

Tabel 3.5
Hasil Uji Statistik Sampel
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Group Statistics					
Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor	Post Test Kelompok Eksperimen	35	150.6000	20.59155	3.48061
	Post Tes Kelompok Kontrol	35	128.4286	7.75843	1.31141

Hasil analisis data tersebut di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor post test kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Ini berarti data sementara intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa.

Adapun uji t dari kedua kelompok tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Independen Sampel Tes
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Skor	Equal variances assumed	20.454	.000	5.961	68	.000	22.171	3.719	14.749	29.593
	Equal variances not assumed			5.961	43.463	.000	22.171	3.719	14.672	29.670

Berdasarkan tabel 3.6 tersebut di atas tampak bahwa asumsi kedua varians sama besar adalah signifikan karena memiliki nilai $p < 0,05$. Berdasarkan data yang didapat dapat dikatakan bahwa hasil skor rata-rata kelompok eksperimen yang diberikan intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan

kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa besar jika dibandingkan dengan skor rata-rata kelompok kontrol yang tidak diberikan intervensi teknik permainan.

Berdasarkan hasil tersebut di atas, maka dapat disimpulkan penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XII SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011.

2) Mencari Gain Skor Kelompok Kontrol dan Eksperimen.

Untuk melakukan sebuah pengujian hipotesis maka diperlukan data berupa gain skor, dengan tujuan untuk mencari perbandingan hasil dari kedua kelompok eksperimen yang telah diberikan intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan intervensi. Berikut adalah penyajiannya:

Tabel 3.7
Hasil Group Statistik Gain
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Group Statistics					
Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Gain	Post Test Eksperimenl	35	20.7429	23.97344	4.05225
	Post Test Kontrol	35	12.9429	9.79779	1.65613

Berdasarkan uji gain yang telah dilaksanakan didapat hasil berupa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan teknik permainan dengan bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa diperoleh rata-rata skor sebesar (20.7429), dengan standard deviasi sebesar (23.97344), dan kelompok kontrol yang tidak diberikan intervensi rata-rata skor yang diperoleh sebesar (12.9429), dengan standard deviasi sebesar (9.79779).

Berdasarkan data pada table 3.7 tersebut di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok yang diberikan intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Adapun uji t gain skor dari kedua kelompok tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8
Hasil Uji Independen Sampel Tes Skor Gain
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
				F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference		
Skor	Equal variances assumed	15.837	.000	1.782	68	.039	7.8000	4.37761	-.93539	16.5353	
	Equal variances not assumed			1.782	45.050	.039	7.8000	4.37761	-1.01670	16.6167	

Hasil yang diperoleh pada table 3.8 karena hasil *Levene's Test* 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 $t = 1.782$ dengan derajat kebebasan 68 dan p-value (2-tailed) = .039 Karena hasil p-value = .039 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, maka $H_0: \mu_1 = \mu_2$ **ditolak**. Maka dari data tersebut di atas terlihat bahwa gain skor dari kelompok eksperimen yang diberikan intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa

lebih tinggi dibandingkan dengan gain skor kelompok kontrol yang tidak diberikan intervensi.

Berdasarkan data yang didapat yaitu hasil skor gain antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan percaya diri siswa.

3) Jurnal Siswa

Jurnal bimbingan kelompok yang telah disebarkan kepada siswa setelah mengikuti kegiatan permainan digunakan peneliti sebagai bentuk evaluasi setelah pelaksanaan kegiatan intervensi berupa penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa yang telah berlangsung. Berdasarkan jurnal harian inilah peneliti dapat mengetahui perkembangan siswa setelah diberikannya intervensi berupa penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok.

Sebagai bentuk kesimpulan terakhir dari hasil jurnal bimbingan kelompok tersebut maka dapat diketahui;

- a) Bagaimana aktivitas siswa dari awal hingga akhir dilaksanakannya kegiatan permainan.
- b) Tingkat keseriusan siswa melakukan dan mengikuti aturan yang ada dalam permainan
- c) Bagaimana siswa mampu untuk mengungkapkan perasaan ketika mereka merasa senang ketika mengikuti kegiatan permainan

- d) Siswa mampu merefleksikan segala bentuk pengalaman yang diperoleh selama kegiatan, sehingga siswa mampu memetik sebuah hikmah dan pengalaman dari kegiatan permainan yang telah dilakukannya.

4) Observasi

Observasi sebagai dijadikan sebagai bentuk alat kontrol atau penilaian terhadap percaya diri siswa. Melalui observasi yang dilakukan 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 penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan percaya diri siswa secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dan guru bimbingan dan konseling bahwa; terlihat tingkat pemahaman tentang pentingnya mengembangkan percaya diri pada siswa, ini terlihat pada suasana kelas yang sudah mulai tampak adanya persangan antara siswa satu dengan yang lainnya baik dalam hal melakukan kegiatan diskusi kelompok di kelas ataupun tingkat antusias siswa ketika mengikuti pelajaran yang mereka dapatkan. Selain itu sudah mulai muncul keberanian siswa untuk berargumen untuk mengeluarkan pendapat dengan kata-kata sendiri, bertingkah laku sesuai dengan norma-norma yang ada, mengekspresikan emosi yang bias dikontrol, sehingga membuat suasa kelas semakin kondusif, dan yang lebih penting siswa sudah mulai menumbuhkan sikap saling mempercayai antara satu dengan yang lainnya ini terlihat pada saat peneliti memberikan permainan berupa melihat kekurangan serta kelebihan diri.

Memperhatian keseharian siswa yang semakin mengarah pada perubahan diri yang lebih baik juga mendapatkan dukungan dan respon baik oleh guru bk di

sekolah bahwa siswa sudah mulai lebih percaya diri ketika mengikuti kegiatan belajar, adapun perilaku yang telah mereka tampilkan antara lain; 1) sudah mulai mengerjakan pekerjaan rumah di rumah, 2) mulai saling terbuka antara satu dengan yang lainnya, 3) pada saat diberikan tugas siswa sudah tidak mencontek, dan 4) hilangnya sifat ketergantungan dengan orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa percaya diri siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok karena permainan merupakan metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan percaya diri siswa, melalui permainan siswa akan mendapatkan kebebasan untuk bertingkah laku, mengekspresikan emosi serta menumbuhkan tingkat kepercayaan baik pada diri sendiri maupun pada orang lain, dan dalam suasana kegembiraan tersebut siswa dapat terangsang, termotivasi, terdorong untuk berperilaku, melatih kepekaan dan empati. Selain itu permainan juga dapat meningkatkan kreativitas, 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 permainan.

4. Posedur Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah yang akan dilakukan pada penelitian efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa adalah sebagai berikut;

1) Persiapan

- a. Pengurusan ijin penelitian. Peneliti mengajukan permohonan kepada Kepala Sekolah untuk mengadakan penelitian di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung.
- b. Pelaksanaan tes awal (*pretest*) pada seluruh siswa kelas XI untuk mengetahui rendahnya percaya diri siswa sebelum dilaksanakan perlakuan.
- c. Menyusun program hipotetik penelitian untuk divalidasi oleh judgest/pakar sebelum diterapkan pada subjek penelitian.
- d. Menentukan subjek penelitian menggunakan teknik *random sampling* (*yang sudah teridentifikasi memiliki percaya diri rendah*).
Ditetapkan satu kelompok sebagai kelas eksperimen dan satu kelompok sebagai kelas control

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa dengan langkah sebagai berikut:

- a. Menetapkan jadwal pelaksanaan treatment sesuai dengan hasil kesepakatan terhadap sampel pada kelompok eksperimen dan pertimbangan pihak sekolah.

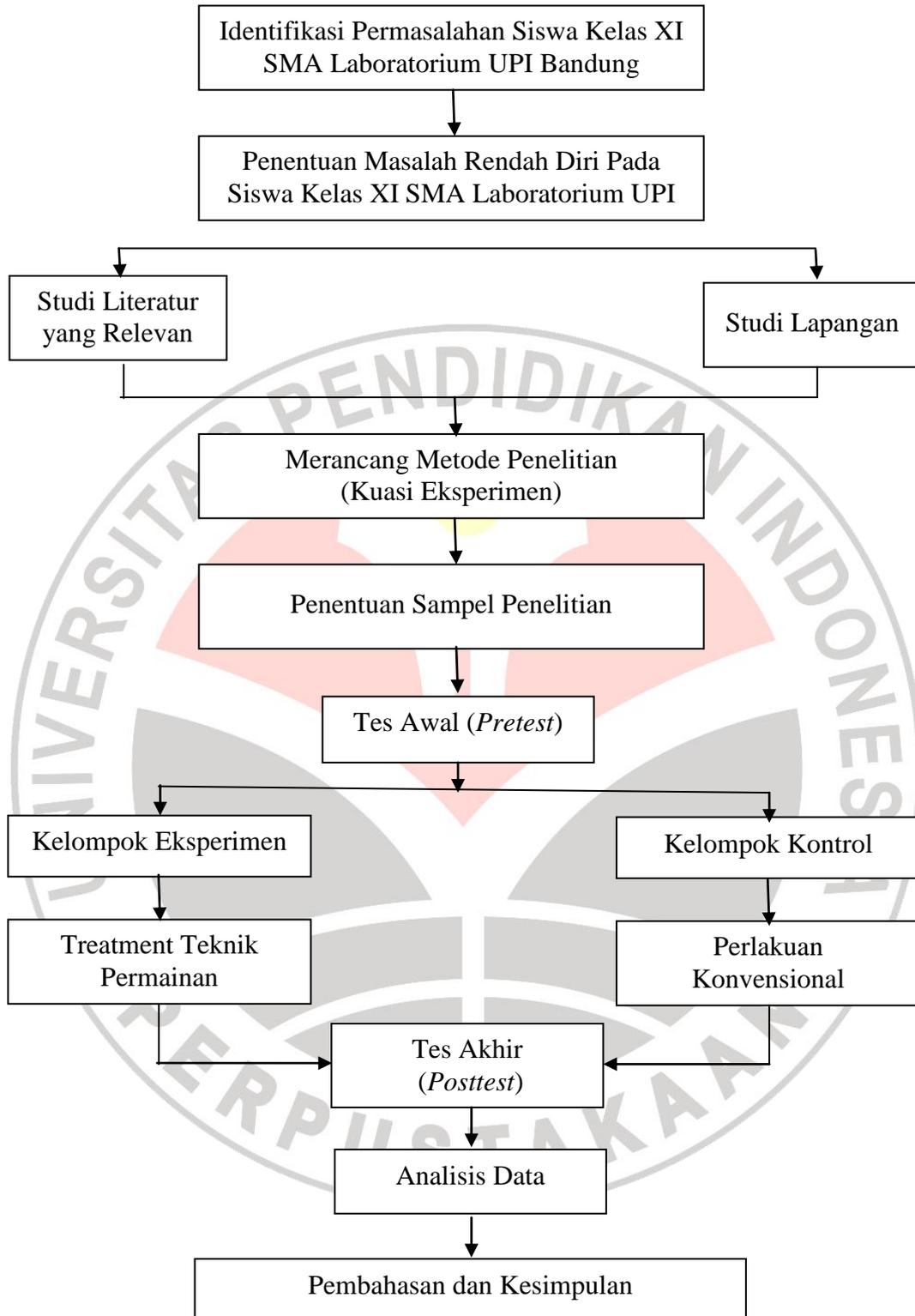
b. Setelah kuesioner awal telah dilaksanakan, selanjutnya kelompok eksperimen diberikan treatment/ perlakuan berupa teknik permainan dalam bimbingan kelompok disesuaikan dengan program yang sudah dibuat dengan rancangan 11 kali kegiatan atau pertemuan, sedangkan untuk kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan teknik permainan melainkan diberikan mata pelajaran seperti biasa di sekolah atau konvensional.

c. Pemberian Kuesioner (post-test).

Setelah treatment diberikan kedua kelompok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kembali diberikan kuesioner percaya diri. Tujuannya untuk mengetahui ada tidaknya perubahan terhadap teknik yang telah diberikan yaitu dengan membandingkan hasil perolehan skor pada pre test.

analisis datanya menggunakan program SPSS 17.00.

Adapun alur untuk mewujudkan desain kuasi eksperimen dan prosedur penelitian tersebut di atas ditunjukkan pada gambar 3.2.



Gambar 3.2. Prosedur Penelitian.

E. Metode Analisis Data

Prosedur analisis data disajikan dalam beberapa kajian yaitu : Pengujian Persyaratan Analisis dan Metode Analisis Data yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Pengujian Persyaratan Analisis

a. 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.

b. Uji Efektivitas

Selanjutnya untuk mengetahui mengetahui efektifitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa, dilakukan dengan membandingkan *gain score*, yaitu selisih skor antara post-test dengan pre-test percaya diri, sehingga dari hasil analisis tersebut didapatkan hipotesis. Kriteria untuk uji hipotesis tersebut yaitu : H_0 = teknik permainan dalam bimbingan kelompok tidak efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI SMA

Laboratorium Percontohan UPI Bandung, H_a = teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung. 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.

Penentuan efektivitas layanan 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*.

