

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sugiyono (2019:02), menjelaskan “Jenis penelitian merupakan suatu cara yang bersifat saintifik guna memperoleh informasi untuk mencapai tujuan dalam suatu kegiatan”. Penggunaan jenis penelitian yang tepat harus sejalan dengan maksud dan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini agar segala hal yang dilakukan lebih teratur juga terstruktur sehingga hasil yang diperoleh lebih maksimal dan dapat dipercaya. Akan lebih mudah bagi peneliti untuk menentukan urutan terjadinya aktivitas jika mereka menggunakan jenis penelitian yang sesuai.

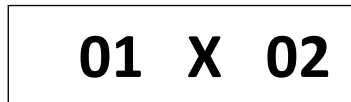
Berdasarkan topik yang telah dipilih, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Sugiyono (2019:22), mengemukakan

Penelitian kuantitatif merupakan kegiatan yang didasarkan pada paham positivisme, dipakai pada saat mengkaji populasi maupun sampel, analisis yang dilakukan dalam bentuk angka, yang bertujuan memberikan gambaran dan melakukan pengujian pada jawaban sementara yang ditentukan sebelumnya.

Selanjutnya Arikunto (2013:27), mengemukakan “penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang membutuhkan banyak angka untuk setiap langkah proses penelitian, termasuk pengumpulan data, interpretasi data, dan penyajian hasil”.

Berdasarkan pengertian dua ahli diatas, dapat disimpulkan penelitian kuantitatif adalah kegiatan yang pengkajiannya dilakukan dalam bentuk angka untuk memberikan gambaran terhadap suatu penelitian yang dilakukan mulai dari kegiatan mengumpulkan data, analisis data, dan hasilnya.

Adapun rancangan penelitian ini adalah *pre- eksperimental design (one-group pretest-posttest design)* dimana desain ini dapat membantu peneliti memahami dampak dari pemberian perlakuan berupa teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan kecerdasan emosional. Berikut gambar desain penelitian:



Sumber: Sugiyono (2019: 131)

Bagan 3.1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

O_1 : *Pretest* (Pengukuran sebelum diberi perlakuan)

X : *treatment*

O_2 : *Posttest* (Pengukuran setelah diberi perlakuan)

Sesuai desain tersebut, dilakukan pengukuran *pretest* kepada responden, kemudian diberikan *treatment* lalu dilakukan lagi pengukuran *posttest* menggunakan angket yang digunakan saat pengukuran *pretest*. Hasil pengukuran *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan, agar dapat mengetahui efektivitas penerapan teknik *role playing* (variabel X) untuk peningkatan kecerdasan emosional siswa (variabel terikat Y). Apabila hasil pengukuran awal (*pretest*) lebih rendah dari pada hasil pengukuran akhir (*posttest*) maka penerapan teknik *role playing* efektif meningkatkan kecerdasan emosional siswa, sebaliknya apabila hasil pengukuran awal (*pretest*) lebih tinggi dari hasil pengukuran akhir (*posttest*) maka teknik *role playing* tidak efektif meningkatkan kecerdasan emosional.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Peneliti melakukan penelitian di SMP Katolik St. Yoseph Naikoten II Kupang, yang beralamat di Jl. Herewila No.27.

2. Waktu

Kegiatan ini berlangsung dalam kurun waktu 3 bulan yakni dari bulan Juli 2023-Oktober 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2019:145) mengemukakan “Populasi merupakan keseluruhan objek dengan kesamaan ciri-ciri tertentu yang sudah ditentukan terlebih dahulu oleh peneliti untuk dipahami lebih lanjut serta dibuat simpulannya”.

Terdapat 2 jenis populasi jika ditinjau dari jumlahnya, yakni populasi terbatas dan tak terbatas. Sumber informasi yang jumlahnya dapat dihitung serta mempunyai karakteristik yang terbatas dinamakan populasi terbatas. Sedangkan sumber data dengan batas yang tidak dapat dipastikan serta dibuat pernyataan berupa angka disebut populasi tak terbatas.

Dalam penelitian ini menggunakan populasi terbatas, yaitu seluruh siswa kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II Kupang yang berjumlah 28 orang.

2. Sampel

Sugiyono (2019:146) mengatakan “sampel merupakan bagian dari populasi dengan memiliki ciri yang sama”. Selanjutnya menurut Arikunto (2013:174)

“sampel adalah separuh dari populasi”. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mengambil sampel dengan mempertimbangkan beberapa hal khusus yaitu kecerdasan emosional yang rendah dan jumlah anggota dalam bimbingan kelompok, dimana Prayitno (2012:153) mengatakan kegiatan bimbingan tidak akan efektif jika jumlah anggota terlalu kecil (2 sampai 3 orang) dan tidak boleh lebih dari 10 orang.

Dengan berdasar pada uraian di atas, sampel penelitian adalah sekelompok siswa kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II yang memiliki kecerdasan emosional yang rendah yang berjumlah 8 orang siswa.

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2019:73), “variabel penelitian merupakan hal-hal yang ditentukan peneliti untuk dipahami lebih lanjut, sampai mendapatkan data yang diinginkan kemudian dibuat simpulan akhirnya”. Sedangkan Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono 2019:74), “variabel merupakan bentuk, individu, ataupun benda dengan perbedaan signifikan satu dengan yang lain”.

Terdapat 2 variabel yang dipakai yakni:

1. Variabel Independen

Menurut Sugiyono (2019:75) “Nama lain dari variabel independent adalah variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, atau yang menimbulkan variabel terikat.”.

Dalam penelitian ini teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok menjadi variabel independen. Langkah pelaksanaan yang harus diikuti yaitu:

- a) Pembentukan
- b) Peralihan
- c) Kegiatan
 - 1) *Warm-up*/ pemanasan
 - 2) *Scene setting*/ pengaturan adegan
 - 3) *Selecting role*/ pemilihan peran
 - 4) *Enactment*/ Peragaan
 - 5) *Sharing and feedback*/ pemberian umpan balik
 - 6) *Reenactment*/ peragaan ulang
 - 7) *Follow-up*/ tindak lanjut
- d) Tahap penyimpulan
- e) Tahap penutup

2. Variabel Dependen

Sugiyono (2019:75) mengemukakan “variabel dependen dikatakan sebagai variabel terikat karena merupakan variabel yang diberi pengaruh atau yang memperoleh akibat, diakibatkan oleh variabel bebas. Variabel dependen (Y) dalam penelitian ini adalah kecerdasan emosional, dengan aspek-aspek berikut:

- a) Menenal Emosi Diri
- b) Mengelola Emosi
- c) Memotivasi Diri Sendiri
- d) Menenal Emosi Orang Lain
- e) Membina Hubungan

E. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Pengumpul Data

Peneliti memakai angket sebagai instrumen untuk pengumpulan data. Sugiyono (2019:234), mengemukakan “Angket adalah alat pengumpul informasi yang dilaksanakan dengan memberikan kalimat-kalimat tanya atau berupa pernyataan”. Selanjutnya, Sudaryono (2018:77), mengatakan bahwa angket dibedakan kedalam 2 bentuk yakni:

a. Angket Terbuka

Merupakan instrumen yang memuat pertanyaan atau pernyataan yang mudah untuk direspon. Responden diberikan kebebasan dalam menjawab berdasarkan suasana hatinya.

b. Angket Tertutup

Angket tertutup merupakan instrument berisikan kalimat tanya atau berupa pernyataan yang sudah tersusun dengan sistematis. Angket tertutup sudah menyediakan pilihan jawaban yang akan dipilih.

Berdasarkan teori ahli di atas, peneliti menggunakan angket tertutup. Dalam membuat angket peneliti mengawali dengan membuat kisi-kisi (lampiran 01). Angket yang disusun memuat pengantar, keterangan diri responden, petunjuk mengisi angket, serta pernyataan yang kemudian dijawab oleh responden (lampiran 02). Alternatif jawaban dalam angket menggunakan skala Likert.

Sugiyono (2019:167) mengemukakan,

Skala Likert adalah skala yang dipakai saat melakukan pengukuran terhadap perilaku, pemikiran, serta pemahaman pribadi ataupun beberapa orang mengenai kejadian sosial. Biasanya gejala sosial telah ditentukan secara khusus yang kemudian dikatakan sebagai variabel penelitian.

Berkaitan dengan angket sebagai alat pengumpul data, perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu:

a. Pedoman Skoring

Pedoman skoring merupakan panduan yang digunakan untuk menentukan skor penilaian pada setiap butir angket. Skor penilaian yang digunakan peneliti yakni:

Tabel 3.1 Skor Alternatif Jawaban Angket Kecerdasan Emosional

Nomor	Jawaban	Skor
1.	Sangat Sesuai	4
2.	Sesuai	3
3.	Tidak Sesuai	2
4.	Sangat Tidak Sesuai	1

b. Uji Coba Angket

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas angket, perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu. Uji coba diberikan kepada siswa kelas IX A dan siswa kelas IX D SMPK St, Yoseph Naikoten II yang berjumlah 55 siswa. Uji coba angket dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada tanggal 27 Juli 2023 untuk siswa kelas IX A dan tanggal 31 Juli untuk siswa kelas IX D.

Nama siswa yang melakukan uji coba angket kecerdasan emosional terlampir (lampiran 05) serta tabulasi skor uji coba angket tersebut bisa dilihat pada lampiran 06.

1) Uji Validitas Angket

Instrument dengan validitas yang tinggi membuktikan bahwa alat tersebut benar valid dan sah untuk digunakan. Begitupun sebaliknya instrument dengan tingkat validitas yang rendah dikatakan kurang valid dan tidak sah digunakan dalam penelitian. Sugiyono (2019:206) mengemukakan “valid berarti bisa dilakukan pengukuran terhadap sesuatu yang dapat diukur”.

Pengujian validitas angket menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, dengan bantuan aplikasi SPSS versi 16.0 *for windows*. Setelah diketahui hasil penghitungan koefisien korelasi (r_{hitung}) maka, selanjutnya dikonsultasikan dengan (r_{tabel}) *Product Moment*, pada taraf signifikansi 5%. Jika nilai ($r_{hitung} > r_{tabel}$), maka angket dapat digunakan untuk kepentingan pengumpulan data pada saat penelitian karena dinyatakan valid. Sebaliknya, jika ($r_{hitung} < r_{tabel}$), maka angket tidak dapat digunakan untuk pengumpulan data penelitian karena tidak valid. Tabel distribusi nilai *product moment* terlampir pada lampiran 10. Uji validitas angket kecerdasan emosional menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 16.0 *for windows* adalah

sebagai berikut:

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Angket Kecerdasan Emosional

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel} 5%	Keterangan
1	0,472	0,266	Valid
2	0,527	0,266	Valid
3	0,471	0,266	Valid
4	0,6	0,266	Valid
5	0,447	0,266	Valid
6	0,586	0,266	Valid
7	0,36	0,266	Valid
8	0,485	0,266	Valid
9	0,411	0,266	Valid
10	0,581	0,266	Valid
11	0,589	0,266	Valid
12	0,576	0,266	Valid
13	0,491	0,266	Valid
14	0,475	0,266	Valid
15	0,547	0,266	Valid
16	0,336	0,266	Valid
17	0,619	0,266	Valid
18	0,46	0,266	Valid
19	0,571	0,266	Valid
20	0,325	0,266	Valid
21	0,408	0,266	Valid
22	0,46	0,266	Valid
23	0,575	0,266	Valid
24	0,343	0,266	Valid
25	0,42	0,266	Valid
26	0,461	0,266	Valid
27	0,357	0,266	Valid
28	0,296	0,266	Valid
29	0,515	0,266	Valid
30	0,399	0,266	Valid
31	0,34	0,266	Valid
32	0,507	0,266	Valid
33	0,355	0,266	Valid

34	0,313	0,266	Valid
35	0,488	0,266	Valid
36	0,292	0,266	Valid
37	0,355	0,266	Valid
38	0,267	0,266	Valid
39	0,355	0,266	Valid
40	0,347	0,266	Valid
41	0,502	0,266	Valid
42	0,554	0,266	Valid
43	0,431	0,266	Valid
44	0,361	0,266	Valid
45	0,338	0,266	Valid
46	0,41	0,266	Valid
47	0,464	0,266	Valid
48	0,438	0,266	Valid
49	0,498	0,266	Valid
50	0,38	0,266	Valid

Hasil tersebut menunjukkan bahwa 50 item angket kecerdasan emosional yang diperoleh valid sehingga layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini.

2) Uji Reliabilitas Angket

Sugiyono (2019:207) mengemukakan “alat pengumpul data yang reliabel ialah alat yang telah beberapa kali dipakai dalam mengukur pada obyek yang sama, dan hasil yang diperoleh juga sama”. Reliabilitas merujuk pada pemahaman bahwa alat ukur harus memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, sehingga dapat dipakai sebagai alat penghimpun data. Suatu data yang diperoleh akan mudah dipercaya apabila instrumennya reliabel.

Peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 16.0 *for windows*

untuk menguji reliabilitas instrument dengan formula uji *alpha cronbach*. Siregar (2016:175), menyatakan “ciri-ciri suatu alat ukur penelitian dianggap reliabel, bila hasil koefisien reliabilitas *alpha* (α)>0,6”, maka apabila hasil koefisien reliabilitas *alpha* yang diperoleh (α)>0,6 dapat ditarik simpulan instrumen penelitian tersebut reliabel, sebaliknya jika koefisien reliabilitas *alpha* yang diperoleh (α)<0,6 maka kesimpulannya alat ukur penelitian yang digunakan tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas angket kecerdasan emosional ditunjukkan pada tabel 3.3:

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kecerdasan Emosional

Cronbach's Alpha	N of Items
.915	50

Dari data uji reliabilitas tersebut, hasil koefisien reliabilitas *alpha* ialah 0,915>0,6, maka dapat ditarik simpulan angket kecerdasan emosional reliabel sehingga layak digunakan.

2. Instrumen Perlakuan

Dalam penelitian ini instrumen perlakuan yang dipakai adalah pedoman intervensi teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok. Pedoman ini dibuat berdasarkan langkah-langkah bimbingan kelompok dengan menyesuaikan dengan langkah-langkah teknik *role playing*.

F. Fase Penelitian dan Prosedur Intervensi

1. Fase Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan *pre-eksperimental*, oleh sebab itu penelitian dilakukan sebanyak 3 tahapan yaitu tahap I *pretest*/tes awal biasanya disebut pengukuran sebelum diberikan *treatment*, tahap II *treatment*/pemberian perlakuan, kemudian tahap III *posttest*/tes akhir yakni pengukuran setelah pemberian *treatment*. Berikut ini adalah ketiga fase yang akan dilaksanakan oleh peneliti:

a. Fase pertama *Pretest*/Tes Awal

Fase *pretest*/tes awal merupakan fase pengukuran sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* oleh peneliti. Tahap ini, peneliti mengukur menggunakan instrumen yang telah disusun yaitu angket kecerdasan emosional. *Pretest*/tes awal dilakukan agar peneliti memperoleh gambaran tentang kecerdasan emosional subyek penelitian.

Nurgiyantoro (dalam Widhiarso, 2011:64), menyatakan bahwa, langkah-langkah untuk menentukan sampel penelitian adalah:

1) Penentuan mean hipotetik:

$$M = \frac{(\sum \text{item} \times \text{skor tertinggi}) + (\sum \text{item} \times \text{skor terendah})}{2}$$

2) Penentuan SD:

$$SD = \frac{1}{6} (X \text{ maksimal} - X \text{ minimal})$$

3) Penentuan kategorisasi menggunakan rumus:

Tinggi : $X > (\text{mean} + 1 \text{ SD})$

Sedang : $(\text{mean} - 1 \text{ SD}) < X \leq (\text{mean} + 1 \text{ SD})$

Rendah : $X < (\text{mean} - 1 \text{ SD})$

Langkah yang dapat ditempuh berdasar pada pendapat ahli diatas untuk menetapkan kategorisasi kecerdasan emosional adalah:

1) Penentuan mean hipotetik

$$M = \frac{(\sum 50 \times 4) + (\sum 50 \times 1)}{2} = \frac{250}{2} = 125$$

2) Menentukan standar deviasi

$$SD = \frac{1}{6} (200 - 50) = 25$$

3) Menentukan kategorisasi

Tinggi = $(125 + 25) = X > 150$

Sedang = penentuan kategori ini dilihat dari rentang antara nilai kategori rendah serta tinggi yaitu 100 – 150

Rendah = $(125 - 25) = X < 100$

Tabel 3.4 Pedoman Kategorisasi Kecerdasan Emosional

Kategori	Skor
Tinggi	150 – 200
Sedang	100-149
Rendah	50 – 99

b. Fase kedua *treatment*

Treatment yang diberikan ialah penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan kecerdasan emosional. Pelaksanaan

penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dilakukan dalam 5 sesi yang dilangsungkan selama 2 x 45 menit (lampiran 03).

c. Fase ketiga *Posttest*/Tes Akhir

Fase *posttes*/tes akhir dilaksanakan setelah penerapan teknik *role playing* atau *treatment* pada anggota penelitian, memakai alat ukur yang dipakai sebelumnya yaitu angket kecerdasan emosional.

Skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor hasil *pretest*/tes awal. Apabila skor *pretest*/tes awal lebih rendah dari skor *posttest*/tes akhir, maka dapat dikatakan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif dalam peningkatan kecerdasan emosional, sebaliknya apabila skor *pretest*/tes awal lebih tinggi dari skor *posttest*/tes akhir, maka penggunaan teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok tidak efektif dalam peningkatan kecerdasan emosional.

2. Prosedur Intervensi

Intervensi diterapkan sesuai urutan yang sudah ada serta menyesuaikan dengan tahap-tahap bimbingan kelompok yakni:

a. Tahap Pembentukan

Merupakan tahap untuk pembentukan sekelompok individu yang bersedia membentuk suatu kelompok yang dinamis dalam rangka pencapaian tujuan yang diinginkan.

b. Tahap Peralihan

Merupakan tahap yang membawa anggota kepada kegiatan selanjutnya

dengan lebih teratur.

c. Tahap Kegiatan

Merupakan tahapan inti dalam rangkaian kegiatan bimbingan kelompok dengan menerapkan teknik *role playing*, serta membahas aspek kecerdasan emosional. Ada lima tahapan teknik *role playing* yaitu:

- 1) *Warm-up*: pemimpin kelompok memberikan penjelasan tentang teknik *role playing* kepada individu, lalu anggota kelompok memberikan gambaran mengenai hal apa yang ingin diubah.
- 2) *Scene setting*: pemimpin kelompok mengatur adegan, termasuk mempersiapkan tempat jika diperlukan.
- 3) *Selecting roles*: anggota kelompok memilih dan mendeskripsikan tokoh yang terlibat dalam adegan.
- 4) *Enactment*: anggota kelompok memainkan peran sebagai tokoh yang telah dipilih dan apabila menemukan kendala, konselor dapat dapat mencontohkan perilaku yang diinginkan.
- 5) *Sharing and feedback*: pemimpin kelompok memberi tanggapan yang dapat dimengerti oleh anggota kelompok.
- 6) *Reenactment*: anggota kelompok melatih perilaku yang diinginkan secara terus menerus sampai tujuan tercapai.
- 7) *Follow-up*: anggota kelompok melaporkan mengenai perkembangan yang dialami

d. Tahap Penyimpulan

Merupakan tahap peneliti meninjau lagi hal-hal yang telah dilewati dan yang diraih oleh anggota selama kegiatan kelompok berlangsung.

e. Tahap Penutup

Tahap ini adalah tahap paling terakhir dari rangkaian kegiatan bimbingan kelompok dan pemimpin serta anggota membuat kesepakatan tentang kegiatan selanjutnya dan mengakhiri kegiatan yang sedang berlangsung.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan komponen penting dalam penelitian karena memungkinkan ditemukannya jawaban atas permasalahan terkait penelitian.

Sugiyono (2019:242) mengemukakan

Analisis data adalah aktivitas yang dilakukan pada saat peneliti telah mengumpulkan semua data dari responden. Langkah-langkah dalam menganalisis data ialah: mengelompokkan informasi sesuai dengan variabel serta kelompok responden, menghitung data sesuai dengan variabelnya, data disajikan disesuaikan dengan jenis variabelnya, menghitung data yang ada agar dapat menemukan jawaban terhadap rumusan masalah serta melakukan pengujian hipotesis.

Statistik deskriptif digunakan oleh peneliti untuk menguji data yang diperoleh. Sugiyono (2019:241) mengemukakan “Statistik deskriptif merupakan cara untuk melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan”.

1. Analisis *pretest*/Tes Awal

Kegiatan analisis *pretest*/tes awal ini menggunakan rumus Mean (rata-rata), dilakukan sebelum kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, formula:

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum X_1}{n_1}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Pengukuran *Pretest*/ tes awal

$\sum X_1$ = Jumlah keseluruhan skor (*pretest*/ tes awal)

n_1 = Jumlah responden

Sumber: Siregar (2016:21)

2. Analisis data *posttest*/Tes Akhir

Dilaksanakan usai teknik *role playing* diterapkan dengan memakai rumus Mean (rata-rata) dengan formula:

$$\bar{X}_2 = \frac{\sum X_2}{n_2}$$

Keterangan:

\bar{X}_2 = Pengukuran *posttest*/ tes akhir

$\sum X_2$ = Jumlah keseluruhan skor (*posttest*/ tes akhir)

n_2 = Jumlah responden

Sumber: Siregar (2016:21)

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan unruk mengetahui efektifitas penerapan teknik *role playing*, dengan menggunakan hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya dilakukan uji t (*paired sample*) dengan menggunakan teknik analisis uji t *dependen* yang berpedoman pada hasil analisis tes awal dan analisis tes akhir, dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum X_d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

t = nilai t_{hitung}

d = Perbedaan skor sesudah dengan skor sebelum pemberian *treatment*

M_d = Rata-rata dari gain (d)

X_d = Deviasi skor gain terhadap reratanya ($X_d = d_i - M_d$)

X_d^2 = Kuadrat deviasi skor gain terhadap reratanya

n = Subyek penelitian

Sumber: Ananda dan Fadhli (2018:282)

Berikutnya dilakukan uji signifikansi nilai t berpedoman pada tabel *critical values for t* yang sebelumnya telah ditentukan untuk mengetahui tingkat signifikansi dengan n adalah jumlah siswa kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II Kupang yang memiliki kecerdasan emosional rendah. $db = n-2$, langkah yang ditempuh adalah:

- 1) Menetapkan 95% atau α 5% sebagai titik kritis
- 2) Menentukan daerah kritis dengan $dk = n-2$
- 3) Menggunakan rumus *dependent t test* untuk menentukan t_{hitung}
- 4) Melakukan uji signifikansi dengan membuat perbandingan besarnya dengan besarnya t_{hitung} dengan t_{tabel} .
- 5) Interpretasi dibuat sesuai kaidah yang digunakan. Kemudian akan dibuat interpretasi dengan mengikuti aturan berikut:

- a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ titik kritis 5%, maka pengaruh intervensi signifikan
- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ titik kritis 5%, maka pengaruh intervensi tidak signifikan

Hasil analisis data, menjelaskan keefektifan dari penerapan teknik *role playing* (variabel bebas) melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa (variabel terikat). Apabila hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya penerapan teknik *role playing* efektif meningkatkan kecerdasan emosional siswa dalam hal ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak, namun apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dapat dikatakan bahwa penerapan teknik *role playing* tidak efektif meningkatkan kecerdasan emosional siswa yang berarti H_a ditolak dan H_o diterima.