

BAB III

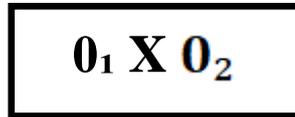
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jelas bahwa penentuan jenis penelitian sangatlah penting ketika melakukan penelitian dengan tujuan agar setiap langkah peneliti tepat sasaran dan sistematis. Selain itu, ketepatan dalam menentukan jenis hasil penelitian untuk memaksimalkan keluaran penelitian. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif.

Sugiyono (2021:23) menjelaskan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, yaitu mempelajari kelompok atau sampel tertentu, menggunakan alat penelitian untuk mengumpulkan data, dan menjelaskan hipotesis, yang menyatakan bahwa digunakan untuk melakukan penelitian kuantitatif/statistik. analisis data untuk tujuan verifikasi. apa yang diatur. Setelah jenis penelitian ditentukan, peneliti merencanakan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Apabila desain penelitian sudah benar maka penelitian dapat berhasil dilaksanakan. Membuat desain yang tepat memungkinkan proses penelitian berjalan sesuai dengan tujuan yang diantisipasi. Desain penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental (one-group pre-test and post-test design). Dengan menggunakan desain penelitian seperti ini maka dapat diketahui hasil perlakuan, dalam hal penelitian ini adalah hasil penggunaan teknik role-playing melalui pembelajaran kelompok untuk

meningkatkan harga diri siswa. Di bawah ini adalah cetak biru untuk studi desain pra-tes dan pasca-tes kelompok.



Sumber: Sugiyono (2021:131)

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

Keterangan :

O_1 : *Pretest* (pengukuran sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan

O_2 : *Posttest* (pengukuran setelah diberi perlakuan)

Dalam desain penelitian ini, dilakukan pengukuran awal (*pretest*) terhadap Responden kemudian diberi perlakuan dan dilakukan pengukuran kembali (*post-test*) dengan menggunakan alat ukur yang sama. Kemudian, hasil pengukuran awal dan akhir (sebelum dan sesudah) dibandingkan untuk mengetahui efektivitas penerapan intervensi dari variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). B.Tempat dan waktu 1. Lokasi penelitian Penelitian ini dilakukan di St. Katolik. Alamat Yoseph Noelbaki Jalan Timor Raya Km 17. Desa Noelbaki, Kabupaten Kupang Tengah. 2. Waktu pencarian Penelitian ini dilakukan selama 7 bulan yaitu bulan Juni sampai dengan Desember 2023. C. Populasi dan sampel Pertama. Populasi Menurut Sugiyono (2021:145)S, “populasi adalah suatu bidang yang digeneralisasikan yang meliputi: obyek/subyek dengan jumlah dan ciri-ciri

tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. » Berdasarkan penjelasan di atas, maka populasi penelitian ini hanya siswa Kelas IX A St. Katolik. Yoseph Noelbaki, Kupang Tengah, total 25 orang. 2. Sampel Menurut Sugiyono (2021:146), “sampel adalah sebagian dari jumlah dan ciri-ciri suatu populasi”. Dalam Pengambilan sampel purposif yaitu. **purposive sampling** digunakan sebagai teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini.. pemilihan sampel berdasarkan karakteristik, tujuan, dan pertimbangan tertentu. Berdasarkan pendapat ahli tersebut di atas maka sampel penelitian ini adalah kelompok siswa kelas IX A SMPK St. Yoseph Noelbaki Tengah memiliki masalah harga diri yang rendah.

Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional suatu variabel merupakan konstruksi definisi suatu variabel berdasarkan ciri-ciri yang diamati dalam penelitian..Dalam penelitian ini dipelajari dua variabel, yaitu: 1. Variabel bebas (X): teknik bermain peran melalui dukungan kelompok. Teknik role play melalui dukungan kelompok merupakan suatu proses dukungan yang diberikan kepada sekelompok siswa kelas IX A SMPK St. Yoseph Noelbaki bertujuan untuk meningkatkan harga diri anak. Penerapan teknik bermain peran melalui dukungan kelompok dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: SATU. Fase pelatihan B. Transisi dibandingkan dengan Activity Step, dengan langkah-langkah pada teknik bermain peran (role play) bermain), khususnya:1) Pemanasan

- 2) Menjelajahi dan menetapkan tema
- 3) Mengidentifikasi dan mengakhiri tindakan
- 4) Diskusi dan kesimpulan

d. Tahap Pengakhiran

2. Variabel terikat (Y) : Harga diri. Harga diri yang dibahas dalam penelitian ini adalah harga diri dimana siswa mempunyai rasa percaya diri dan yakin bahwa dirinya berharga, mampu, penting, dan dapat berhasil. Bisa juga menjalin hubungan baik dengan orang lain. Komponen harga diri adalah sebagai berikut: SATU. Kekuatan B. Pentingnya dibandingkan dengan Kebajikan D. Kemampuan (keterampilan)

Instrumen Penelitian

Sugiyono (2021:181), menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena itu disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Instrumen Pengumpul Data (Angket)

Arikunto (dalam Sudaryono, 2018:76) mengemukakan bahwa Alat pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data sehingga kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah dilakukan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2021: 234) “Kuesioner adalah alat pengumpulan data yang

melibatkan pengajuan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden. » Lebih lanjut Sudaryono (2018:76-78) mengatakan kuesioner dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: a) Kuesioner terbuka Kuesioner terbuka adalah kuesioner yang berisi pertanyaan atau pernyataan kunci yang dapat dijawab atau ditanggapi oleh responden secara bebas. Responden mempunyai kebebasan untuk memberikan jawaban atau memberikan tanggapan sesuai dengan persepsinya masing-masing. Dengan kata lain, kuesioner terbuka atau kuesioner tidak terstruktur adalah kuesioner yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat mengisinya sesuai dengan keinginan dan keadaannya. b) Kuesioner tertutup Kuesioner tertutup adalah kuesioner yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan-pernyataan yang disusun secara terstruktur. Selain pertanyaan pokok atau pokok, terdapat juga sub-pertanyaan atau sub-pertanyaan. Pada kuesioner tertutup terdapat alternatif jawaban (option) yang tinggal dipilih oleh responden dengan memberi tanda (x) atau (√). Responden tidak boleh memberikan jawaban atau tanggapan lain apa pun kecuali yang tersedia sebagai alternatif tanggapan. Mengacu pada pendapat para ahli di atas, maka kuesioner yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup (terstruktur). Penyusunan kuesioner diawali dengan pembuatan kisi-kisi pertanyaan. Yang termasuk dalam kuesioner ini adalah pengenalan, identifikasi, petunjuk pengisian, dan pernyataan yang dijawab responden. Dalam penggunaan angket sebagai instrumen pengumpul data,

peneliti awali dengan kegiatan penyusunan pedoman skor angket dan dilanjutkan dengan kegiatan uji coba angket.

1) Pedoman Skoring Angket

Pedoman skoring angket merupakan panduan yang digunakan untuk menentukan skor angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket self-report siswa, dengan alternatif respon menggunakan skala likert. Menurut Sudaryono (2018:100), “Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang peristiwa atau fenomena sosial.” Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alternatif tanggapan: sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Hasil penelitian ini akan diolah secara statistik, maka setiap alternatif perlu diberi skor 4, 3, 2, 1. Pemberian skor pada setiap pernyataan dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Skor Alternatif Jawaban Angket *Self Esteem*

| No. | Alternatif Jawaban | Skor | |
|-----|---------------------|---------|---------|
| | | Positif | Negatif |
| 1. | Sangat Sesuai | 4 | 1 |
| 2. | Sesuai | 3 | 2 |
| 3. | Tidak Sesuai | 2 | 3 |
| 4. | Sangat Tidak Sesuai | 1 | 4 |

Sumber: Sugiyono (2021:168)

2) Uji Coba Instrumen (Angket)

Kuesioner yang berkualitas adalah yang mempunyai validitas dan reliabilitas yang tinggi. Kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner harga diri. Sampel uji penelitian ini adalah Kelas IX B Sekolah Tinggi Katolik Santo Yoseph Noelbaki tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 24 responden. Pengumpulan data uji coba dengan menyebarkan angket dilakukan pada tanggal 4 November 2023 di kelas IX B. Responden dapat melihat angket harga diri siswa pada Lampiran 03 dan tabel Hasil pengujian angket harga diri siswa dapat dilihat terlihat pada lampiran 04. .

a) Uji Validitas Instrumen (Angket)

Sudaryono (2018:147), mengatakan Nilai atau value ini berasal dari kata value yang mengacu pada sejauh mana sesuatu itu akurat dalam tugas pengukurannya. pengukurannya. Instrumen yang valid atau valid berarti bernilai tinggi, sedangkan instrumen yang kurang bernilai berarti bernilai rendah. Tinggi rendahnya validitas kuesioner menunjukkan sejauh mana data yang dikumpulkan tidak menyimpang dari deskripsi variabel yang diteliti. (Untuk mengecek validitas kuesioner pada penelitian ini, penulis menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0 for Windows).Setelah diketahui hasil penghitungan koefisien korelasi (r_{hit}) maka, selanjutnya dikonsultasikan dengan (r_{tab}) atau harga kritik $A = \pi r^2$, pada taraf signifikansi 5%. Apabila nilai ($r_{hit} > r_{tab}$), maka dapat dikatakan kuesioner tersebut valid sehingga dapat

digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Namun jika nilainya ($< r$) maka kuesioner dinyatakan tidak valid sehingga tidak dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Tabel sebaran nilai signifikansi 5% dan 1% dapat dilihat pada Lampiran 10. Data hasil pemeriksaan validitas menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0 for Windows adalah sebagai berikut

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Angket *Self Esteem* siswa.

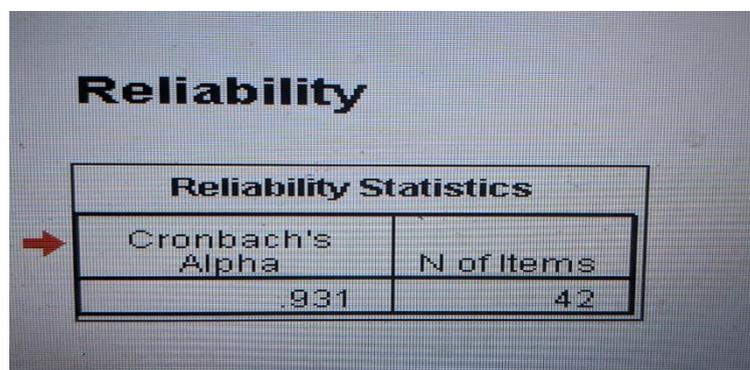
| No item | r_{hitung} | r_{tabel} | Keterangan |
|---------|--------------|-------------|------------|
| 1 | 0.701 | 0.404 | Valid |
| 2 | 0.520 | 0.404 | Valid |
| 3 | 0,429 | 0.404 | Valid |
| 4 | 0.456 | 0.404 | Valid |
| 5 | 0.494 | 0.404 | Valid |
| 6 | 0.592 | 0.404 | Valid |
| 7 | 0.600 | 0.404 | Valid |
| 8 | 0.426 | 0.404 | Valid |
| 9 | 0.585 | 0.404 | Valid |
| 10 | 0.488 | 0.404 | Valid |
| 11 | 0.441 | 0.404 | Valid |
| 12 | 0.480 | 0.404 | Valid |
| 13 | 0.451 | 0.404 | Valid |
| 14 | 0.591 | 0.404 | Valid |
| 15 | 0.471 | 0.404 | Valid |
| 16 | 0.461 | 0.404 | Valid |
| 17 | 0.412 | 0.404 | Valid |
| 18 | 0.424 | 0.404 | Valid |
| 19 | 0.637 | 0.404 | Valid |
| 20 | 0.413 | 0.404 | Valid |
| 21 | 0.431 | 0.404 | Valid |
| 22 | 0.433 | 0.404 | Valid |
| 23 | 0.407 | 0.404 | Valid |
| 24 | 0.539 | 0.404 | Valid |
| 25 | 0.406 | 0.404 | Valid |
| 26 | 0.439 | 0.404 | Valid |
| 27 | 0.440 | 0.404 | Valid |
| 28 | 0.519 | 0.404 | Valid |

| | | | |
|----|-------|-------|-------|
| 29 | 0.680 | 0.404 | Valid |
| 30 | 0.535 | 0.404 | Valid |
| 31 | 0.650 | 0.404 | Valid |
| 32 | 0.450 | 0.404 | Valid |
| 33 | 0.497 | 0.404 | Valid |
| 34 | 0.421 | 0.404 | Valid |
| 35 | 0.432 | 0.404 | Valid |
| 36 | 0.618 | 0.404 | Valid |
| 37 | 0.529 | 0.404 | Valid |
| 38 | 0.627 | 0.404 | Valid |
| 39 | 0.456 | 0.404 | Valid |
| 40 | 0.520 | 0.404 | Valid |
| 41 | 0.429 | 0.404 | Valid |
| 42 | 0.526 | 0.404 | Valid |

Dari data hasil uji validitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 16.0 *for windows* dapat diketahui bahwa semua item yang berjumlah 42 Butir soal tersebut dinyatakan valid sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini. b) Periksa keandalan perangkat (kuesioner) Sudaryono (2018:170) menyatakan reliabilitas yang berasal dari kata dapat dipercaya, mengacu pada sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Kuesioner yang reliabel dapat dipercaya, sedangkan kuesioner yang tidak reliabel tidak dapat dipercaya. Dalam penelitian ini penulis menguji reliabilitas kuesioner dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0 for Windows. Selanjutnya untuk menentukan kriteria reliabilitas instrumen, maka koefisien alpha yang diperoleh disesuaikan dengan pendapat yang dikutip oleh Qomusuddin (2019:42), yaitu jika koefisien Cronbach Alpha di atas 0,800 Dianggap baik jika 0,600-

0,799 dianggap dapat diterima, namun jika kurang dari 0,600 dianggap reliabilitas rendah sehingga tidak cocok untuk mengumpulkan data penelitian. Hasil uji reliabilitas angket *Self Esteem* siswa menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0 *for windows* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Variabel *Self Esteem* siswa



The image shows a screenshot of the SPSS Reliability Statistics output. The title is "Reliability". Below it is a table titled "Reliability Statistics". The table has two columns: "Cronbach's Alpha" and "N of Items". The value for Cronbach's Alpha is .931, and the value for N of Items is 42. A red arrow points to the Cronbach's Alpha value.

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .931 | 42 |

Berdasarkan hasil uji Reliabilitas angket *Self esteem* siswa , diketahui koefisien reliabilitas *alpha* yang diperoleh adalah 0,931 lebih besar dari 0,8 sehingga dapat dikatakan reliabel. Dengan demikian angket *self esteem* dapat dipercaya sehingga digunakan dalam penelitian ini.

2. Instrumen Perlakuan

Alat perlakuan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah panduan praktis penerapan teknik bermain peran melalui dukungan kelompok (Lampiran 6). Panduan ini disusun peneliti berdasarkan kerangka pelaksanaan layanan konseling kelompok, termasuk langkah-langkah teknis bermain peran. Menyusun petunjuk kegiatan penerapan teknik bermain peran melalui konsultasi kelompok peneliti dengan berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk memperoleh masukan

yang berguna guna penyempurnaan petunjuk kegiatan tersebut, dengan memperhatikan langkah-langkah teknik bermain peran.

B. Fase Penelitian dan Prosedur Intervensi

1. Fase Penelitian

Pada fase penelitian akan dijalankan prosedur penelitian terhadap peserta didik yang memiliki kriteria (masalah *self esteem*) sesuai kebutuhan peneliti. Terdapat 3 fase yang akan dilakukan oleh peneliti, pada tahap ini :

a. *Pretest*

Pretest merupakan fase pengukuran sebelum adanya *treatment* atau pengukuran terhadap siswa kelas IX SMPK St. Yoseph Noelbaki tahun pelajaran 2023/2024. Pada fase ini, peneliti akan melakukan pengukuran *self esteem* siswa dengan menggunakan alat pengukuran berupa angket. Prosedur kerja untuk mengukur *self esteem* siswa, peneliti berpedoman pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Nugiyantoro (dalam Widhiarso, 2011:64), seperti 1) Tentukan mean yang dihipotesiskan dengan menggunakan rumus berikut: $(\sum \text{item} \times \text{skor tertinggi}) + (\sum \text{item} \times \text{skor terendah}) / 2$ 2) Tentukan simpangan baku dengan menggunakan rumus berikut: $(X_{\text{maks}} - X_{\text{mnt}}) / 3$ 3) Tentukan klasifikasinya dengan menggunakan rumus berikut: Ukuran: $X > (\text{Rata-rata} + 1 \text{ SD})$ Rata-rata: $(\text{Rata-rata} - 1 \text{ SD}) < X \leq (\text{Rata-rata} + 1 \text{ SD})$ Rendah: $X < (\text{rata-rata} - 1 \text{ SD})$ Berdasarkan pendapat di atas,

maka langkah-langkah untuk menetapkan kategori *self esteem* siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.) *Mean* Hipotetik

$$\mu = \frac{(\sum 42 \times 4) + (\sum 42 \times 1)}{2} = \frac{(168) + (42)}{2} = \frac{210}{2} \mu = 105$$

2.) Standar deviasi

$$\sigma = \frac{1}{6} (168-42) = \frac{126}{6} = 21$$

3.) kategorisasi

$$\text{Tinggi} : 105 + 21 = 126$$

Sedang : 84 – 126 kategori sedang ditentukan dari rentang

di antaranilai kategori rendah dan tinggi

$$\text{Rendah} : 105 - 21 = 84$$

Tabel 3.4 Pedoman Kategorisasi

| Kategori | Skor |
|----------|-------------------|
| Tinggi | $X > 126$ |
| Sedang | $84 < X \leq 126$ |
| Rendah | $X < 84$ |

b. *Treatment*

Pada tahap ini peneliti melakukan perlakuan dengan menggunakan teknik role-playing melalui pembelajaran kelompok dengan materi yang berkaitan dengan harga diri siswa. Terapi kepemimpinan

kelompok atau pemberian pengobatan terjadi dalam empat sesi, masing-masing sesi berlangsung kurang lebih 2 x 45 menit. *Posttest*

Setelah proses *treatment* dengan teknik bermain peran diberikan, Peneliti kemudian melakukan *posttest* dengan menyebarkan angket harga diri yang sama kepada sekelompok siswa. memiliki *self esteem* rendah selaku responden penelitian untuk mengetahui hasil penerapan *treatment* atau intervensi. Setelah dilakukan pengukuran kedua (*post test*), peneliti melakukan perhitungan sesuai dengan rumus statistik yang digunakan. Dari hasil perhitungan akan diketahui Perbedaan harga diri siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Jika nilai pre-test lebih tinggi dari nilai post-test menunjukkan bahwa penerapan teknik role play dengan kepemimpinan kelompok tidak efektif dalam meningkatkan harga diri siswa, dan jika nilai pre-test lebih rendah berarti menunjukkan bahwa justru sebaliknya. Hal ini terjadi jika nilai post-test Anda kecil. Mendemonstrasikan penerapan teknik bermain peran melalui kepemimpinan kelompok. Hal ini efektif dalam meningkatkan harga diri siswa.

2. Prosedur Intervensi

Teknik bermain peran diterapkan secara berurutan dalam langkah-langkah berikut: A. Tahap pembentukan Fase pembentukan merupakan fase terbentuknya kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama. 1) Peneliti akan menyapa Anda, menanyakan kabar Anda, dan berterima kasih. kehadiran anggota

kelompok 2) Peneliti meminta salah satu anggota kelompok untuk memimpin doa pembuka. Peneliti memberikan kesempatan untuk berkenalan dan membangun keakraban melalui permainan rangkaian nama

a. Tahap Peralihan

Fase transisi adalah fase dimana peralihan aktivitas awal kelompok ke aktivitas selanjutnya terfokus pada pencapaian tujuan kelompok.

1) Peneliti menanyakan kesediaan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan konseling kelompok. 2) Peneliti menyampaikan pengetahuan tentang topik yang dibahas melalui kepemimpinan kelompok yaitu permainan peran, harga diri, dan aspek harga diri.

a. Tahap Kegiatan

Tahap kegiatan adalah tahapan inti untuk membahas dan menjelaskan topik tentang aspek *self esteem* dan menerapkan teknik *role playing* (bermain peran) sebagai berikut :

1) Tahap Pemanasan.

Pada tahap ini peneliti menjelaskan teknik *role playing*, dan *self-esteem*. Selanjutnya menjelaskan tentang topik yang akan dibahas yaitu aspek-aspek dalam *self esteem*.

2) Tahap Menjelajahi dan Menetapkan Tema

Pada tahap ini peneliti menjelajahi dan menentukan tema, tema dipilih berdasarkan topik tentang aspek pertama *self-esteem*

yaitu kekuatan (Power). Selanjutnya sesuai tema yang diangkat peneliti membagi teks materi tentang kekuatan (power) sekaligus menjelaskan tentang aspek kekuatan sebagai salah satu aspek dalam self-esteem. Kemudian dilanjutkan dengan pengaturan adegan dengan tujuan membangun kesempatan dan memberikan makna dan karakter, sekaligus menginformasikan keterlibatan peserta dalam memainkan peran sesuai dengan skenario yang ada.

3) Tahap Mengidentifikasi dan Mengakhiri Tindakan

Tindakan pada langkah ini yaitu peneliti membantu Identifikasi topik, berikan penjelasan rinci, dan kelompokkan anggota melalui penelitian dan analisis. Kegiatan ini melibatkan seluruh peserta, dan peneliti menggali nilai-nilai dan kelebihan mereka. Kualitas pertanyaan peserta berbeda-beda, namun yang penting adalah peserta memiliki pemahaman yang jelas tentang apa yang terjadi dan bagaimana jawaban mereka berhubungan dengan topik. Kegiatan utama pada tahap ini adalah intervensi untuk meningkatkan pemahaman. peserta tentang tema dan peneliti (sutradara) menyiapkan skenario drama yang akan diperankan oleh peserta. Selain itu peneliti memberikan kesempatan kepada peserta untuk bermain peran sesuai dengan perannya masing- masing. Selanjutnya peneliti membantu

anggota kelompok dalam menatah panggungnya sesuai dengan skenario yang telah disiapkan.

4) Tahap Diskusi Umum dan Kesimpulan

Kegiatan terakhir dari bermain peran adalah peneliti sebagai pemimpin kelompok mengajak peserta untuk mendiskusikan peran yang ditampilkan untuk mengambil kesimpulan. Setelah drama berakhir, diadakan diskusi di mana setiap peserta berbagi pengalaman pribadinya mengenai peran yang mereka mainkan. kemudian peserta diminta memberikan respon dari refleksi peran yang dilakukan.

b. Tahap Pengakhiran

Tahap pengakhiran merupakan tahap akhir dari seluruh kegiatan. Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas kegiatan lanjutan dan mengakhiri kegiatan bimbingan kelompok

1) Peneliti memberitahukan kepada peserta bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan berakhir.

2) Peneliti dan anggota tim menyepakati jadwal pertemuan berikutnya. Peneliti menyampaikan terimakasih dan meminta salah satu anggota kelompok untuk memimpin doa penutup

C. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian. Dengan menganalisis data tersebut, peneliti dapat menemukan

solusi atas pertanyaan penelitiannya. Sudaryono (2018:193) menyatakan bahwa analisis data adalah kegiatan setelah mengumpulkan data dari seluruh responden atau sumber data lainnya. Kegiatan analisis data meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel untuk seluruh responden, penyajian data untuk setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan berdasarkan rumus statistik yang digunakan, dan mengajukan hipotesis, yaitu melakukan perhitungan untuk menguji kebenaran. Berdasarkan desain penelitian penelitian ini yaitu one-group pre-test/post-test design, data yang akan dianalisis diambil dengan memakai instrumen (kuesioner harga diri) yang disiapkan oleh peneliti. Metode analisis data mengacu pada analisis deskriptif kuantitatif. A. Analisis prates Analisis pretest dilakukan sebelum melakukan kegiatan konseling kelompok dengan menggunakan teknik role play. Data yang akan dianalisis adalah data yang dikumpulkan dengan menggunakan peralatan yang disiapkan oleh peneliti. (angket *self esteem*), dibagikan dan dijawab oleh siswa kelas IXA sebagai responden penelitian. Rumus yang digunakan dalam analisis data pre-test adalah rumus mean. $\bar{x}_1 = \frac{\sum x_1}{n_1}$ informasi: = Hasil pengukuran sebelum tes $\sum x_1 =$ total poin (pretest) $n_1 =$ jumlah responden A. Analisis pasca tes Analisis post-test dilakukan setelah dilakukan kegiatan konseling kelompok dengan menggunakan teknik role-playing. Data yang akan dianalisis adalah data yang dikumpulkan dengan menggunakan alat (kuesioner harga diri) yang disiapkan oleh peneliti dan disediakan oleh tanggapan siswa. Rumus yang digunakan dalam analisis post-test adalah

rumus mean (rata-rata). $\bar{x}_2 = \frac{\sum x_2}{n_2}$ = informasi: = Hasil pengukuran setelah tes $\sum x_2$
= nilai total (post-test) n_2 = jumlah responden B. Verifikasi hipotesis Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektivitas teknik role-playing melalui pembelajaran kelompok dalam meningkatkan harga diri siswa. Hasil pre-test dan post-test diuji dengan metode uji-t (paired sampel) dengan teknik analisis uji-t dependen. Teknik pengujian statistik digunakan untuk mengukur variabel terikat (Y) pre-test (O_1) dan post-test (O_2). Rumus yang digunakan untuk uji t sampel berpasangan adalah: $t = \frac{\bar{d}}{s_d / \sqrt{n}}$
informasi: t = nilai t hitung = Perbedaan evaluasi setelah dan sebelum setiap mata pelajaran = keuntungan rata-rata (d) = penyimpangan skor kemenangan dari rata-rata (s_d) = deviasi kuadrat skor perolehan dari rata-rata n = topik penelitian
Sumber: Ananda, R., & Fadhli, (2018:282)

Kemudian Untuk menentukan tingkat signifikansinya digunakan tabel nilai kritis t yang ditentukan dengan $n = 25$ dan $dk = n-2$ untuk melakukan uji signifikansi terhadap nilai t sebagai berikut: 1) Tetapkan titik kritis menjadi 95% atau = 5%. 2) Tentukan daerah kritis dengan $dk = n-2$. 3) Menentukan dengan menggunakan rumus uji t dependen. 4) Melakukan uji signifikansi dengan membandingkan ukuran. 5) Menafsirkan menurut kaidah yang digunakan. Setelah melakukan uji signifikansi, aturan berikut digunakan untuk menafsirkan kasus-kasus berikut: a) Jika $> 5\%$, maka pengaruh intervensi signifikan b) Jika $< 5\%$ maka pengaruh intervensi tidak signifikan. Hasil analisis data menggambarkan efektivitas penerapan teknik

ini. Role play dengan kepemimpinan kelompok sebagai variabel bebas (X) dan harga diri sebagai variabel terikat (Y). Jika nilai pre-test lebih tinggi dari nilai post-test menunjukkan bahwa penerapan teknik role play dengan kepemimpinan kelompok tidak efektif dalam meningkatkan harga diri siswa, dan jika nilai pre-test lebih rendah berarti menunjukkan bahwa justru sebaliknya. Hal ini terjadi jika nilai post-test Anda kecil. Mendemonstrasikan penerapan teknik bermain peran melalui kepemimpinan kelompok. efektif untuk perbaikan *self esteem* siswa.