

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Disiplin merupakan aspek penting dalam perkembangan karakter siswa, terutama pada jenjang SMA, di mana mereka menghadapi banyak tantangan yang mempengaruhi sikap dan perilaku. Disiplin yang baik membantu siswa memahami batasan, bertanggung jawab atas tindakan mereka, dan menunjukkan sikap menghargai terhadap suatu aturan serta lingkungan sekitar. Menurut Semiawan (Dalam Masruroh 2020: 13) disiplin merupakan pengaruh yang dirancang untuk membantu anak agar mampu beradaptasi dan mampu menyesuaikan lingkungannya. Disiplin tumbuh dari kebutuhan dan keinginan individu untuk mencapai sesuatu, dengan tetap memperhatikan batasan atau aturan yang berlaku di lingkungan sekitar. Proses ini melibatkan pembentukan karakter dan pemahaman akan tanggung jawab, yang pada akhirnya menciptakan individu yang lebih siap menghadapi tantangan dan berkontribusi positif dalam masyarakat.

Disiplin tidak hanya mengarah pada pencapaian individu, tetapi juga menciptakan lingkungan yang lebih harmonis dan produktif. Menurut James Drever (Embong 2021: 4) menyatakan bahwa secara psikologis, disiplin adalah kemampuan mengendalikan perilaku yang berasal dari dalam diri seseorang sesuai dengan hal-hal yang telah diatur dari luar atau norma yang sudah ada. Dengan kata lain, disiplin merupakan kemampuan untuk menyesuaikan diri secara sadar terhadap peraturan yang ada. Ketika siswa memiliki disiplin yang tinggi maka mereka cenderung terlibat aktif dalam pembelajaran seperti berpartisipasi aktif saat kegiatan

pembelajaran di kelas sehingga siswa tersebut dapat memiliki pemahaman belajar yang baik serta mampu beradaptasi dengan baik.

Namun pada kenyataannya masih banyak sekolah yang mengalami tantangan dalam mengimplementasikan kedisiplinan. Berdasarkan data dari berbagai media berita *online* pada akhir tahun 2024, sekolah-sekolah tingkat menengah masih sering menghadapi pelanggaran disiplin dari kasus pelanggaran yang ringan hingga kasus pelanggaran yang berat seperti masalah keterlambatan, mengobrol saat jam pelajaran, membolos pelajaran, mencontek saat ujian, ketidakpatuhan pada tata tertib di lingkungan sekolah, hingga perilaku melanggar norma yang melibatkan tindakan kriminal. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi kedisiplinan siswa yakni faktor internal dan faktor eksternal. Menurut (Septirahmah & Hilmawan 2021: 2) Faktor-faktor internal yang dapat mempengaruhi kedisiplinan siswa yakni pembawaan, kesadaran, minat dan motivasi, serta kesadaran diri. Sedangkan Faktor eksternal yang mempengaruhi kedisiplinan siswa meliputi metode pengajaran guru, pengaruh teman sebaya, dukungan dan keterlibatan orang tua serta kondisi lingkungan dan jarak tempuh (Jihan 2024: 15).

Salah satu pengaruh eksternal yang cukup signifikan adalah penggunaan media sosial. Konten negatif di media sosial juga yang terkadang memberikan pengaruh negatif terhadap cara berfikir anak dan mengubah perilaku mereka untuk mengikuti sesuatu yang kekinian tanpa mampu menyaring apakah tersebut berdampak positif atau negatif kepada dirinya ini juga menjadi salah satu faktor terhambatnya disiplin. Faktor lainnya yakni penggunaan *gadget* yang berlebihan hingga mengganggu fokus dan konsentrasi siswa saat dalam jam pelajaran di kelas.

Hal tersebut menjadi salah satu penyebab perubahan perilaku siswa yang membuat mereka terhambat untuk menerapkan disiplin, karena siswa mungkin lebih tertarik untuk menghabiskan waktu di media sosial daripada fokus pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, ketidakmampuan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran juga menjadi faktor penghambat disiplin. Jika siswa merasa bosan, kurang tertarik, atau kesulitan memahami materi pelajaran, mereka mungkin akan menunjukkan perilaku mengganggu, seperti mengobrol, bermain *gadget*, atau bahkan membolos pelajaran. Hal ini juga yang memperlihatkan bahwa dengan memberi hukuman atau sanksi tidak mampu membuat siswa sadar sepenuhnya akan pentingnya disiplin itu sendiri. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif dan efektif untuk meningkatkan disiplin siswa.

Pada penelitian sebelumnya (Tria, Rosantika, Yulianti, & Yanto, 2024) dan (Holifah, 2022) yang telah mengkaji efektivitas konseling kelompok dalam menangani perilaku siswa yang memiliki disiplin belajar yang rendah. Namun, pada kedua penelitian tersebut memiliki keterbatasan, seperti jumlah sesi bimbingan kelompok yang terbatas dan tidak adanya kelompok kontrol akibatnya sulit untuk memastikan apakah perubahan disiplin siswa benar-benar disebabkan oleh intervensi atau ada faktor lain, seperti pengaruh guru, lingkungan sekolah, atau motivasi pribadi siswa. Oleh karena itu, Penelitian ini mencoba mengisi kekosongan tersebut dengan memperpanjang durasi evaluasi setelah intervensi serta menggunakan kelompok kontrol untuk meningkatkan validitas hasil. Selain itu, pada penelitian ini menekankan pendekatan konseling kelompok, yang lebih fokus dalam pemecahan masalah siswa dibandingkan bimbingan kelompok. Konseling

kelompok memberikan ruang yang lebih intensif bagi siswa untuk mengeksplorasi masalah pribadi dan kedisiplinan, dengan dukungan fasilitator dan teman sebaya. Prinsip dasar dalam perubahan perilaku adalah pengulangan dan konsistensi. Jika sesi konseling kelompok dilakukan lebih banyak dan dalam jangka waktu lebih panjang, diharapkan dapat mendorong perubahan perilaku yang lebih stabil dan lebih bertahan lama, dimana siswa memiliki lebih banyak waktu untuk memahami, mengadaptasi, dan mempertahankan perilaku baru. Penelitian jangka panjang diperlukan untuk memastikan bahwa efek positif dari konseling kelompok tidak hanya terjadi sementara, tetapi benar-benar membentuk kebiasaan baru. Penelitian ini juga menghindari efek sesaat, seperti *Hawthorne Effect*, di mana siswa hanya berubah karena tahu sedang diamati.

Kurangnya kedisiplinan dikalangan siswa akan berdampak negatif jika dibiarkan begitu saja, beberapa hal yang mungkin akan mempengaruhi seperti prestasi akademik siswa, pembentukan karakter siswa, hingga lingkungan sekolah secara keseluruhan. Maka dari itu, dibutuhkan pendekatan yang tidak hanya bersifat sementara, tetapi dapat membentuk kebiasaan disiplin jangka panjang. Salah satu teknik yang dianggap efektif untuk mencapai tujuan ini adalah *Role Playing*. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengeksplorasi strategi yang lebih efektif dalam membentuk kedisiplinan siswa yang tidak hanya sementara tapi untuk jangka waktu yang lama hingga permanen.

Role Playing merupakan metode pembelajaran yang dikenal cukup interaktif yakni peserta didik memainkan peran tertentu untuk mensimulasikan situasi, skenario, atau konsep yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Teknik *Role*

Playing memungkinkan siswa mengalami dan melihat akibat dari perilaku disiplin maupun tidak disiplin melalui pengalaman langsung. Juga berpendapat (Komalasari, 2014: 85), bahwa *Role Playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Melalui *Role Playing*, Shaftel (1967: 25), juga menjelaskan bahwa *Role Playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi individu maupun sosial, Model ini membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Hal ini didukung oleh Pendapat Joyce, Weil, Calhoun (Setiawan, 2019: 61) yang menyatakan bahwa esensi *Role Playing* terletak pada keterlibatan peserta dan peneliti dalam situasi masalah yang nyata, disertai dorongan untuk menemukan penyelesaian secara damai serta memahami hal-hal yang muncul dari proses keterlibatan tersebut. Dengan demikian, teknik *Role Playing* tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran yang interaktif, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran peserta terhadap permasalahan yang dihadapi, serta mendorong mereka untuk menemukan solusi yang lebih baik. Dalam penelitian ini, teknik *Role Playing* diharapkan dapat membantu siswa memahami pentingnya disiplin secara efektif melalui pengalaman langsung, sehingga perubahan perilaku yang diharapkan dapat terjadi secara lebih alami dan berkelanjutan.

Pada penelitian sebelumnya juga cenderung hanya menggunakan bimbingan kelompok sebagai metode intervensi, yang lebih menekankan pada pemberian

informasi dan pengembangan wawasan siswa mengenai pentingnya disiplin. Sebaliknya, pada penelitian ini akan menitikberatkan pada penerapan konseling kelompok yang bertujuan untuk memberikan ruang bagi siswa untuk mengenali, mengeksplorasi, dan mencari solusi atas permasalahan kedisiplinan mereka secara lebih intensif, dengan bantuan fasilitator dan dukungan dari teman sebaya dalam kelompok. Melalui penerapannya konseling kelompok dengan teknik *Role Playing*, siswa tidak hanya memahami konsep disiplin secara teoritis, tetapi juga mampu memecahkan permasalahan mereka serta mereka mengalami langsung dampaknya melalui simulasi situasi nyata, yang dapat meningkatkan kesadaran dan motivasi mereka untuk berubah.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada tanggal 5 Desember 2024 di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung, lembaga Pendidikan ini memiliki misi “Membangun komitmen dalam memberi motivasi kreatifitas untuk semangat dalam membangun prestasi sehingga mampu unggul secara akademik maupun non akademik.” Misi tersebut memperlihatkan disiplin menjadi fondasi utama agar siswa mampu menjalankan peran mereka sebagai pelajar yang mampu menjalani tugas mereka secara konsisten dari awal hingga akhir, terstruktur, dan efektif dalam mendukung misi tersebut. Melalui wawancara guru bk, permasalahan kedisiplinan siswa di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung masih menjadi salah satu permasalahan utama yang sering ditemui disana, yang mana hal tersebut dapat memengaruhi kualitas pembelajaran baik akademik maupun non Akademik. Beberapa perilaku pelanggaran disiplin yang sering terjadi meliputi penggunaan seragam sekolah yang tidak sesuai aturan, keterlambatan datang ke sekolah, hingga

kebiasaan bolos dari kelas. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang sering tidak mengikuti pelajaran apabila tidak ada guru di kelas, dan beberapa siswa merasa bosan dengan mata pelajaran tertentu. Kondisi ini semakin diperparah oleh adanya siswa yang tidak hadir (alpha) dalam kurun waktu yang cukup lama, yang berdampak pada penurunan produktivitas belajar mereka. Fenomena ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kesadaran disiplin siswa, baik melalui pendekatan akademis maupun program konseling kelompok yang efektif.

Meskipun penelitian mengenai kedisiplinan siswa telah banyak dilakukan, begitu pula penelitian yang mengkaji efektivitas teknik konseling dalam meningkatkan perilaku positif siswa. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teknik *Role Playing* efektif dalam meningkatkan empati, keterampilan sosial, atau kemampuan komunikasi siswa. Namun, masih terbatas penelitian yang secara khusus meneliti efektivitas teknik *Role Playing* dalam konteks konseling kelompok untuk meningkatkan disiplin siswa, terutama pada jenjang SMA kelas XI.

Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menerapkan teknik *Role Playing* dalam konseling kelompok secara sistematis dan membandingkan tingkat kedisiplinan siswa sebelum dan sesudah perlakuan, yakni antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan intervensi ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep disiplin secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkan nilai-nilai kedisiplinan, sehingga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas Teknik *Role Playing* dalam Konseling

Kelompok untuk Meningkatkan Disiplin Siswa XI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan Uraian Latar Belakang diatas maka fokus masalah yang dimunculkan dalam penelitian ini ialah : Apakah teknik *role playing* dalam konseling kelompok efektif untuk meningkatkan disiplin siswa di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai yakni melalui uraian permasalahan diantara lain : Untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam konseling kelompok terhadap peningkatan disiplin siswa di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

D. Kegunaan Penelitian

Dalam Penulisan Proposal Penelitian akan memberikan beberapa manfaat diantara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi Ilmu pengetahuan tentang efektivitas teknik *Role Playing* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan disiplin tingkah laku siswa. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian teoritis tentang pendekatan konseling yang berbasis pengalaman,

serta menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam upaya pengembangan strategi intervensi yang lebih humanis dan partisipatif di lingkungan sekolah.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan memberi kontribusi bagi berbagai pihak, seperti peneliti, guru BK, dan siswa di sekolah. Bagi peneliti, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber wawasan baru, memperdalam pengetahuan, dan menambah pengalaman. Sementara itu, bagi guru BK, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi tambahan yang berguna untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi masukan dan pembelajaran bagaimana mengetahui penerapan teknik *Role Playing* dalam konseling kelompok guna meningkatkan disiplin siswa. Sedangkan bagi siswa, penelitian ini diharapkan menjadi antusiasme untuk siswa agar mengikuti konseling kelompok yang mana dapat membuat lingkungan lebih positif aman serta nyaman pada siswa, kemudian siswa juga mampu menjadi individu yang lebih produktif pada hal-hal positif berkontribusi positif khususnya bagi sekolah dan masyarakat.

E. Kerangka Pemikiran

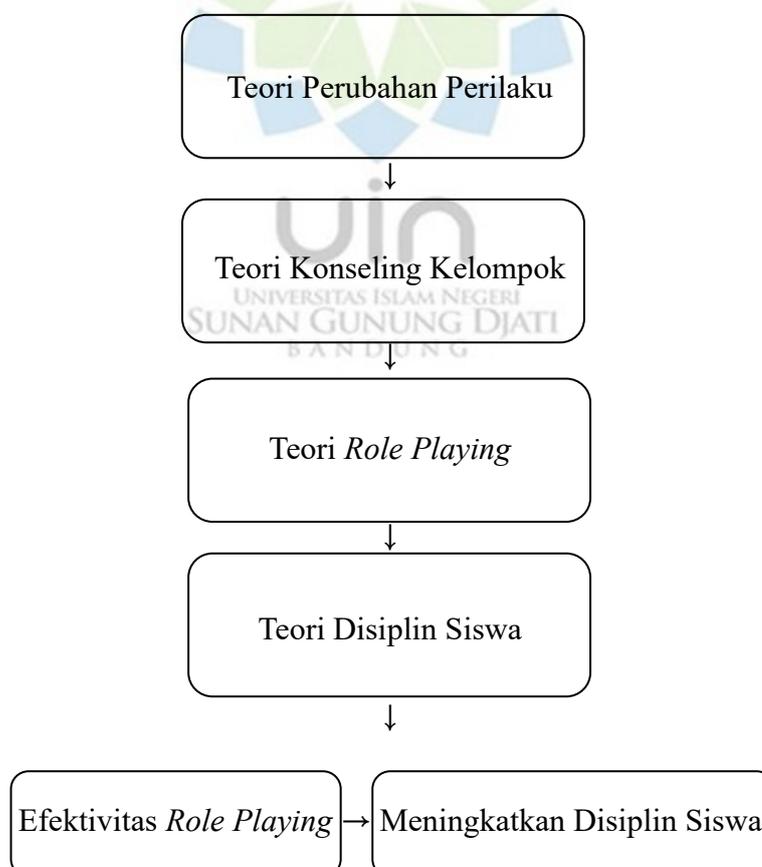
Landasan teori penelitian ini menggunakan teori perubahan perilaku. Salah satu teori perubahan perilaku yang relevan adalah Teori Kognitif Sosial oleh Albert Bandura, yang menyatakan bahwa perubahan perilaku dapat terjadi melalui proses observasi, modeling, dan pembelajaran sosial. Teori perubahan perilaku yang

menjelaskan bahwa perubahan perilaku dipengaruhi oleh motivasi, efikasi diri, norma sosial, dan harapan terhadap hasil.

Teori konseling kelompok menjadi dasar utama layanan yang digunakan menurut (Lubis N. L. & Hasnida, 2017: 13) Konseling kelompok merupakan kelompok terapeutik yang dilaksanakan untuk membantu konseli mengatasi masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Teknik *Role Playing* dalam penelitian ini digunakan dalam kerangka konseling kelompok, karena konseling kelompok memberi ruang aman dan suportif bagi siswa untuk mengeksplorasi serta merefleksikan masalah yang berkaitan dengan kedisiplinan.

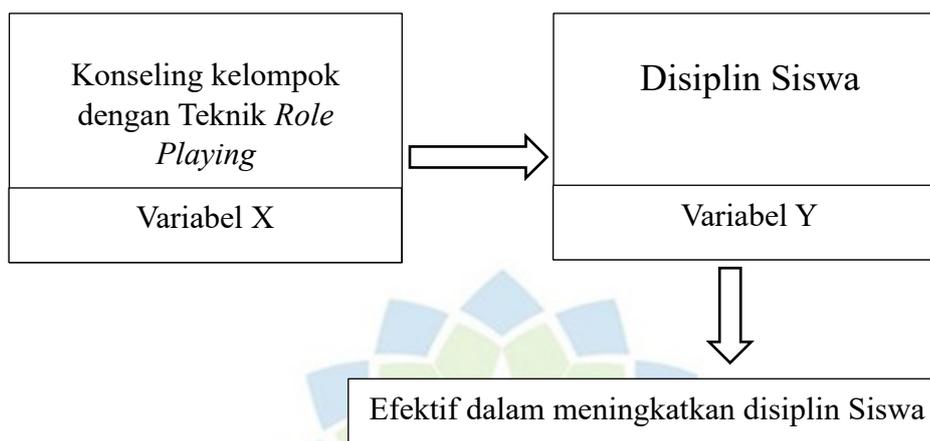
Dalam hal ini, teknik *Role Playing* sebagai salah satu pendekatan dalam layanan konseling kelompok, merujuk pada pemikiran Corey (2013: 35) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dan refleksi diri dalam proses perubahan perilaku. Dengan demikian, teknik *Role Playing* berfungsi sebagai wadah untuk proses pembelajaran sosial, eksplorasi peran, dan perubahan perilaku siswa secara terapeutik namun tetap dalam kondisi normal. Dalam sesi konseling kelompok, siswa juga diberikan kesempatan untuk memainkan peran yang merepresentasikan situasi kedisiplinan, sehingga mereka dapat mengalami dan memahami konsekuensi dari tindakan yang dilakukan. Melalui pengalaman ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep disiplin secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Teknik *Role Playing*, dalam konteks ini, menjadi alat bantu yang memfasilitasi proses perubahan perilaku dari yang semula kurang disiplin menjadi lebih bertanggung jawab terhadap aturan.

Selanjutnya, perubahan yang diharapkan adalah pada penelitian ini ialah peningkatan perilaku disiplin siswa, yang dalam konteks ini mengacu teori disiplin Moenir (2006: 94) menurutnya disiplin adalah sikap taat terhadap aturan dan tanggung jawab, yang ditunjukkan melalui keteraturan dalam bertindak serta kesadaran untuk menaati ketentuan yang berlaku, baik tertulis maupun tidak tertulis. Disiplin penting dalam menciptakan keteraturan dan meningkatkan efektivitas dalam lingkungan belajar. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka kerangka berpikir penelitian ini berasumsi bahwa teknik *Role Playing* dalam konseling kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan disiplin siswa SMA. Untuk memperjelas alur berpikir tersebut, berikut ditampilkan bagan kerangka berpikir penelitian :



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian kerangka berpikir di atas, dapat disusun kerangka konseptual yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian ini berikut gambar kerangka konseptual :



Gambar 1. 2 Kerangka Konseptual

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin kebenarannya. Oleh karena itu hipotesis berfungsi sebagai kemungkinan untuk menguji kebenaran suatu teori.

Hipotesis penelitian kuantitatif dinyatakan dengan berbagai simbol, yaitu H_0 (hipotesis nol) dan H_1 (hipotesis alternatif). Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan hubungan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh X terhadap Y. Sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan ada perbedaan hubungan antara dua variabel X dan Y. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Teknik *Role Playing* dalam Konseling Kelompok tidak efektif dalam peningkatan disiplin siswa SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

H_1 : Teknik *Role Playing* dalam Konseling Kelompok efektif dalam peningkatan disiplin siswa SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

Jika H_0 ditolak, maka dapat dipastikan H_1 diterima. Begitu pula sebaliknya. Terdapat dua tipe hipotesis tersebut, yaitu hipotesis terarah dan hipotesis tidak terarah.

G. Langkah - Langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian merupakan tempat dimana penelitian akan dilaksanakan, pada lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung. tepatnya di Jl. Cilengkrang II No.7, Palasari, Kec. Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara purposive yaitu pemilihan/ penentuan lokasi dengan sengaja karena alasan-alasan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian (Singarimbun, 1995: 152). Adapun alasan Pemilihan lokasi didasarkan pada fakta bahwa teknik *Role Playing* ini belum pernah diterapkan sebelumnya di sekolah ini. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan baru dan solusi alternatif untuk masalah disiplin siswa khususnya di lingkungan pendidikan sekolah ini."

2. Paradigma

Penelitian ini menggunakan pendekatan positivistik karena bertujuan untuk menguji secara objektif hubungan sebab-akibat antara penggunaan teknik *Role*

Playing dalam konseling kelompok dengan peningkatan disiplin siswa. Pendekatan positivistik berpandangan bahwa realitas dapat diukur secara empiris, sehingga penelitian ini mengandalkan data kuantitatif yang diperoleh melalui instrumen terstandar, seperti skala kedisiplinan, serta menganalisis menggunakan teknik statistik. Dalam paradigma ini, fokus utama adalah pada pengujian hipotesis dan pencarian kebenaran yang objektif melalui metode ilmiah seperti survei dan eksperimen. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain nonequivalent control group design, yakni salah satu bentuk dari quasi-eksperimental.

Penelitian ini menggunakan pendekatan positivistik karena bertujuan untuk menguji secara objektif efektivitas teknik *Role Playing* dalam konseling kelompok terhadap peningkatan kedisiplinan siswa. Pendekatan ini memandang realitas sebagai sesuatu yang tetap dan dapat diukur secara empiris, sehingga sesuai untuk penelitian yang mengandalkan data kuantitatif dan analisis statistik. Dengan demikian, Paradigma positivistik dianggap paling tepat untuk menjawab tujuan penelitian secara ilmiah dan terukur.

Pada Penelitian ini “Efektivitas Teknik *Role Playing* Dalam Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Disiplin Siswa SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung” peneliti akan menggunakan paradigma sederhana.

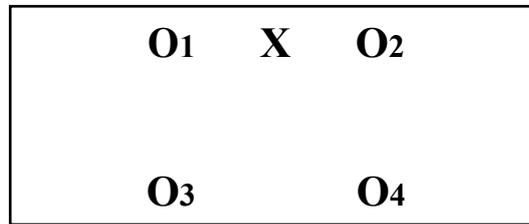
3. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, menggunakan desain *nonequivalent control*

group design. Menurut Sugiyono (2017: 72), penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen karena terdapat kelompok eksperimen dan kontrol tanpa penugasan acak (*non-random assignment*). Sesuai dengan pendapat Sunarsi (2021: 49) bahwa penelitian ini dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan treatment/perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian guna membangkitkan sesuatu kejadian/keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat.

a. Desain Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah nonequivalent control group design, yaitu salah satu bentuk dari desain pre-eksperimental yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (teknik *Role Playing*) dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan, serta keduanya diberikan *pretest* dan *posttest*. Penggunaan desain ini dipilih karena mempertimbangkan kondisi lapangan dan keterbatasan dalam melakukan randomisasi, namun tetap memungkinkan untuk melakukan perbandingan yang valid antara kelompok yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan serta tetap mampu mengevaluasi efektivitas perlakuan secara kuantitatif melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.



Gambar 1. 3 Design Penelitian

X : Tindakan atau perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

O₁ : Disiplin siswa sebelum ada perlakuan konseling kelompok.

O₂ : Disiplin siswa setelah diberikan *treatment* konseling kelompok dengan teknik *Role Playing*.

O₃ : Disiplin siswa sebelum ada perlakuan konseling kelompok. (kelompok kontrol)

O₄ : Disiplin siswa yang tidak diberi perlakuan konseling kelompok.(kelompok kontrol)

4. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang jenis kegiatan konseling secara kelompok terdapat dua data yang akan digunakan yakni data kelompok eksperimen, yaitu siswa yang mendapatkan layanan konseling kelompok dengan teknik *Role Playing*. Kelompok kontrol, yaitu siswa yang tidak diberikan perlakuan atau layanan konseling kelompok. Data yang diperoleh meliputi skor *pretest* (sebelum perlakuan) dan skor *posttest* (setelah perlakuan) dari kedua kelompok tersebut. Skor ini dianalisis untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan.

Dengan demikian, jenis data dalam penelitian ini adalah data primer yang bersifat kuantitatif dan diperoleh langsung melalui siswa dengan pengisian instrumen angket. Data ini digunakan untuk melihat perubahan tingkat disiplin siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

5. Sumber Data

Sumber Data yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

- a. Data Primer yakni data yang diperoleh melalui sumber data utama pada Lokasi Penelitian atau Objek Penelitian. Seperti Siswa SMA Muhammadiyah 4 kelas XI yang akan mengikuti layanan Konseling kelompok dan menjadi Objek penelitian ini
- b. Data Sekunder adalah data yang diambil dari sumber kedua dari data yang dibutuhkan. Sumber ini biasanya dapat diperoleh melalui jurnal ilmiah, buku-buku, skripsi, serta dokumen-dokumen yang dapat mendukung penelitian ini.

6. Populasi

Populasi dalam penelitian adalah keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti, baik manusia, hewan, tanaman, benda, gejala, nilai tes, atau peristiwa. Populasi merupakan sumber data yang mewakili karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Menurut Creswell (2015: 287) Populasi adalah Sekumpulan individu yang mempunyai karakteristik khusus yang sama dengan karakter tertentu yang dapat diidentifikasi dan diteliti.

Melalui definisi diatas dapat disimpulkan populasi dalam penelitian ini populasi yang dimaksudkan adalah seluruh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung dengan jumlah 175 siswa. Jumlah ini diperoleh berdasarkan data dari pihak sekolah tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari beberapa kelas jurusan XI. Seluruh siswa kelas XI dianggap relevan sebagai populasi karena berada pada fase perkembangan yang krusial dalam hal pembentukan karakter dan kedisiplinan, serta menjadi sasaran utama layanan konseling di tingkat menengah.

7. Sampel

Menurut Lubis (2018: 99) Sampel adalah bagian dari populasi. Dalam definisi sederhana sampel sejumlah data yang dipilih dari populasi sebagai bahan kajian penelitian. Sampel merupakan cara untuk memperoleh data yang *representative* dalam kaitannya dengan populasi yang menjadi sasaran penelitian. Sugiyono (2017: 86) *Purposive sampling* ialah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti memilih sampel secara sengaja berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu siswa yang memiliki masalah kedisiplinan dan bersedia mengikuti konseling kelompok. Tujuan penggunaan teknik *purposive sampling* ini adalah untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok dengan teknik *Role Playing* terhadap kedisiplinan siswa di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung. Dengan demikian, penggunaan *purposive sampling* dianggap tepat karena dapat membantu peneliti memperoleh data yang sesuai dengan fokus penelitian. Adapun kriteria perolehan dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

2. Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung yang memiliki riwayat masalah disiplin pada catatan guru BK.
3. Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung yang memiliki hasil skor nilai yang rendah terbanyak dalam pengisian angket skala disiplin.
4. Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung yang berkeinginan mengubah perilaku tidak disiplin.
5. Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung yang berkomitmen mengikuti Konseling kelompok dari awal hingga akhir tahapan.

Selain kelompok eksperimen, peneliti juga menentukan kelompok kontrol dengan kriteria yang serupa, yaitu siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung yang memiliki skor disiplin rendah berdasarkan hasil angket, serta bersedia mengikuti proses pengisian instrumen *pretest* dan *posttest*. Kelompok ini tidak diberikan perlakuan apapun, namun tetap dilibatkan dalam pengambilan data guna menjadi pembanding dalam pengukuran efektivitas perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen. Pemilihan sampel ini diharapkan dapat membantu peneliti mendapatkan data yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu efektivitas teknik *Role Playing* dalam konseling kelompok terhadap peningkatan kedisiplinan siswa.

8. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *role*

playing dalam konseling kelompok terhadap peningkatan disiplin siswa kelas XI.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Angket

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner. Angket merupakan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh data sesuai dengan variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 142), angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur tingkat disiplin siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*pretest* dan *posttest*). Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Butir-butir angket disusun berdasarkan indikator variabel kedisiplinan, seperti ketaatan terhadap aturan, ketepatan waktu, tanggung jawab, serta konsistensi perilaku.

b. Observasi

Creswell (2016) menyatakan bahwa Observasi merupakan upaya untuk pengumpulan data yang dilakukan ketika peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian. Dalam Observasi ini peneliti melakukan kegiatan pencatatan yang dilakukan secara sistematis tentang semua gejala objek yang akan diteliti. Data yang akan didapat dalam penelitian ini diharapkan agar mengetahui disiplin siswa dan peningkatan disiplin belajar siswa dalam kegiatan sekolah maupun luar sekolah.

9. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian diperlukan agar data yang diperoleh dapat terukur, sah, dan reliabel, serta sesuai dengan tujuan penelitian. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar menggambarkan variabel yang diteliti, sehingga kesimpulan yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan yakni Skala.

a. Skala

Skala digunakan sebagai metode pengumpulan data untuk mengukur disiplin siswa SMA 4 Muhammadiyah. Skala ini berisi butir-butir pernyataan yang dapat mengungkapkan yang sudah disusun sesuai indikator variabel. Jenis skala yang digunakan adalah Skala Likert. Skala Likert yang terbagi dalam dua jenis yakni Skala Likert *favorable* dan *unfavorable*. Pernyataan *favorable* bersifat positif, sedangkan *unfavorable* bersifat negatif.

Skala Likert ini berisi pernyataan yang digunakan untuk mengukur tingkat kedisiplinan siswa yang dikembangkan oleh Naja (2018) setelah itu skala diseleksi dan disesuaikan dengan kondisi lapangan. Sedangkan Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pernyataan *favorable* yakni bersifat positif. Penelitian ini hanya fokus pada pernyataan *favorable* karena tujuannya untuk melihat peningkatan perilaku positif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala *likert* 5 poin atau ganjil. Meskipun angket menggunakan skala

Likert 5 poin, hasil akhir diklasifikasikan ke dalam 4 kategori untuk mempermudah interpretasi data dan menyesuaikan dengan fokus penelitian.

**Tabel 1. 1 Skor atau Skala
(Skala *Likert* Sugiyono 2017)**

no	Favorable	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Pengkategorian ini dilakukan berdasarkan rentang skor yang diperoleh setelah dikalkulasi secara total. Sugiyono (2017) Mengemukakan bahwa skala *Likert* cocok untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Sachdev, S.B., & Verma, H.V. (2004) berpendapat bahwa Skala *Likert* 5 poin mulai dari 'sangat setuju' hingga 'sangat tidak setuju' digunakan karena paling direkomendasikan oleh para peneliti bahwa hal itu akan mengurangi tingkat frustrasi responden, meningkatkan tingkat respons dan kualitas respons. Sebaran butir skala pengukur disiplin siswa dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 1. 2
Butir-Butir Skala Pengukur Disiplin Siswa**

No.	Aspek- aspek	Nomor Butir (<i>favourable</i>)	Jumlah
1.	Waktu	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.	12

2.	Perbuatan	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25.	13
Total			25

Dalam Instrumen Penelitian ini skala melibatkan dua variabel utama yakni Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok, dan Disiplin Siswa. Berikut Tabel kisi-kisi Instrumen Penelitian Melalui Variabel Penelitian :

Tabel 1. 3
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek / Dimensi		Indikator
<i>Role Playing</i>	Kognitif (Pengetahuan)	Pemahaman Peran Dan Skenario	Siswa Memahami Skenario Atau Masalah Yang Diperankan Dalam Role Play.
			Siswa Menguasai Konsep/Pengetahuan Terkait Peran Dan Situasi.
		Strategi Penyelesaian Masalah.	Siswa Mampu Merencanakan Strategi Atau Solusi Atas Masalah Yang Dimainkan.
	Afektif (Perasaan)	Empati	Meningkatkan Empati Dan Kesadaran Emosional Siswa Terhadap Pengalaman Orang Lain (Peran Yang Dimainkan).
		Rasa Percaya Diri	Siswa Menunjukkan Rasa Percaya Diri Dan Kenyamanan Saat Berperan.
		Motivasi	Siswa Termotivasi Dan Bersemangat Berpartisipasi Dalam Kegiatan Bimbingan Kelompok.
	Perilaku (Tindakan)	Keterampilan Sosial	Siswa Mengembangkan Keterampilan Sosial (Komunikasi Dan Kerja Sama) Selama Bermain
		Penerapan Perilaku Positif	Siswa mempraktikkan Perilaku Positif (Misal Kesopanan, Tanggung Jawab) Sesuai Peran Yang Diperagakan.
		Kerja Sama	Siswa Menerapkan Hasil Belajar Dari Role Play (Misal Pemecahan Masalah) Dalam Interaksi Nyata.

Variabel	Aspek / Dimensi		Indikator	No Butir
Disiplin Siswa	Disiplin Waktu	Kehadiran Dan Waktu	Tepat waktu dalam belajar	1, 11
			Datang dan Pulang Sekolah Tepat Waktu	2
			Tidak meninggalkan kelas/membolos saat pelajaran	6, 8
	Disiplin Perbuatan	Ketaatan Terhadap Aturan Sekolah	Menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditetapkan	3, 4, 10
			Patuh dan tidak menentang peraturan yang berlaku	7, 9, 12, 25
		Tanggung Jawab (kesadaran diri)	Tidak malas belajar.	15, 17
			Tidak menyuruh orang lain bekerja demi dirinya.	18, 19
			Tidak suka berbohong.	20, 21, 22
			Tingkah laku menyenangkan, mencakup tidak mencontek, tidak membuat keributan, dan tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar.	13, 14, 16, 23, 24

10. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam melaksanakan penelitian, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pada penelitian ini, prosedur penelitian dijelaskan melalui beberapa bagian, di

antaranya pelaksanaan layanan konseling kelompok dan rancangan perencanaan layanan (RPL) yang digunakan sebagai pedoman perlakuan:

a. RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan)

Menurut Prayitno (2004) Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) adalah suatu program operasional layanan bimbingan dan konseling yang dirancang secara sistematis sebagai pedoman pelaksanaan layanan kepada peserta didik. RPL memuat tujuan, materi, metode, langkah kegiatan, alat atau instrumen yang digunakan, serta evaluasi layanan. RPL berfungsi sebagai panduan bagi guru BK dalam melaksanakan berbagai kegiatan bimbingan dan konseling, baik layanan dasar, layanan responsif, maupun layanan perencanaan individual. Hal ini dirancang agar membuat layanan ataupun kegiatan berjalan secara optimal dan membantu siswa berkembang secara bertahap.

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
KONSELING KELOMPOK**

A	Komponen	Layanan Responsif
B	Jenis Layanan	Konseling Kelompok
C	Bidang Layanan	Pribadi (Responsif)
D	Topik Tema	Meningkatkan Kedisiplinan Siswa SMA Kelas XI
E	Fungsi Layanan	Pencegahan, Pengentasan dan Pengembangan
F	Tujuan Layanan	Melalui Konseling kelompok dengan teknik <i>Role Playing</i> , peserta diharapkan dapat: <ol style="list-style-type: none"> a. Memahami pentingnya kedisiplinan dalam lingkungan sekolah. b. Mengembangkan kesadaran diri terhadap konsekuensi dari perilaku indisipliner. c. Melatih keterampilan mengambil keputusan yang lebih baik dalam situasi sehari-hari.

G	Metode	Bermain Drama, Tanya Jawab, Diskusi
H	Waktu	1 X 50 menit
I	Tempat Pelaksanaan	Aula tertutup sekolah
J	Media/Alat	Kertas, Alat Tulis, Laptop, Hp, Proyektor, Kursi, Meja, Papan Tulis, dll.
K	Pelaksanaan	
	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberikan salam dan menyapa para siswa 2. Berdoa terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan 3. Peneliti membuat kesepakatan hari, tanggal, jam, dan waktu pelaksanaan konseling. 4. Peneliti memperkenalkan pelaksanaan konseling kelompok dan memperkenalkan teknik <i>Role Playing</i> dengan cara bermain peran. 5. Peneliti menjelaskan kepada siswa untuk setiap pertemuan konseling melakukan permainan apa saja. 6. Peneliti melakukan kontrak kelompok dan kesepakatan untuk mengikuti dan berpartisipasi pada konseling kelompok ini hingga akhir. 7. Peneliti diskusi permasalahan disiplin yang dialami siswa, kemudian peneliti mendorong agar siswa dapat terbuka dengan sukarela mengungkapkan perasaan yang berkaitan dengan masalahnya pada saat melakukan konseling kelompok.
	Tahap inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan cara bermain peran tersebut 2. Penentuan Skenario mengenai permasalahan pelanggaran disiplin yang paling relevan. 3. Membuat Properti Bersama dan Mengatur Latar agar semakin menghayati pemeranan 4. Para Siswa melakukan kegiatan bermain peran sambil berdiskusi dan melakukan refleksi setelahnya.
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyampaikan bahwa kegiatan konseling kelompok telah memasuki tahap akhir. 2. Peneliti dan seluruh anggota kelompok merangkum kegiatan dan proses yang telah dilakukan selama konseling berlangsung. 3. Peneliti membahas kemungkinan pertemuan lanjutan atau tindak lanjut yang dapat dilakukan setelah sesi ini.

		<p>4. Peneliti mengakhiri sesi konseling dengan mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota kelompok atas partisipasinya.</p> <p>5. Kegiatan diakhiri dengan doa bersama.</p>
L	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	Memperhatikan proses pelaksanaan konseling serta mengamati sikap siswa selama proses konseling berlangsung.
	Evaluasi Hasil	Evaluasi hasil setelah dilakukannya konseling kelompok atau bermain peran berakhir. Menanyakan apakah terdapat perubahan apa yang dirasakan? Bagaimana kegiatan ini mempengaruhi pandangan terhadap disiplin? Memberi umpan balik untuk tiap anggota. Harapan ke depan terhadap diri sendiri & kelompok. Simbolisasi akhir (misalnya menulis pesan untuk diri sendiri atau komitmen pribadi).

11. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan dari suatu instrumen. Prinsip validitas adalah pengukuran atau pengamatan yang berarti prinsip kecakapan instrumen dalam mengumpulkan data. Arikunto (2013: 213) mendefinisikan Validitas adalah sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Jika suatu alat ukur memiliki validitas yang tinggi, maka hasil pengukurannya dapat dipercaya.

Dalam penelitian ini dilakukan uji validitas dengan program SPSS versi 25.0. Data dapat dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{Tabel}$, dan data akan dikatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 35 responden dan jika dilihat dari r_{tabel} untuk data dengan jumlah responden atau

sampel sebanyak 35 dengan taraf signifikansi / error margin sebesar 5% (0.05) dapat didapatkan r_{Tabel} sebesar = 0,334

Ada beberapa faktor yang dapat membuat item pernyataan tersebut tidak valid diantaranya adalah item pernyataan terdapat kesalahan dalam perumusan pernyataan seperti pernyataan terlalu ambigu, tidak jelas, atau multi-tafsir. Faktor lainnya yakni terjadi bias item pada pernyataan atau pernyataan kurang bisa dipahami oleh responden, serta rendahnya korelasi dengan susunan yang sedang diukur. Pada akhirnya membuat hasil dari r_{hitung} semakin menurun dan tidak dapat melebihi r_{tabel} yang membuat data tersebut tidak valid.

b. Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2017:125) reliabilitas merupakan alat uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana instrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran dilakukan berulang-ulang. Menurut Arif (2024: 55) Tujuan Reliabilitas ini menilai seberapa konsisten alat ukur tersebut. Kesimpulannya reliabilitas menilai konsistensi metode ukur, artinya apabila terdapat hasil yang serupa dapat dikatakan konsisten jika menggunakan metode atau cara yang serupa dalam kondisi yang sama.

Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 25.0, dan uji realibitas ini hanya dapat dilakukan pada item yang sudah dinyatakan valid dalam uji validitas. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus alpha. Instrument dapat dikatakan reliable jika nilai di atas 0,60.

Tabel 1. 4
Kriteria Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Jika nilai cronbach's alpha $\alpha > 0,60$ maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrument adalah reliabel atau terpercaya. b. Jika nilai cronbach's alpha $< 0,60$ maka instrumen yang diuji tersebut adalah tidak reliable. Pada hasil olahan data Reliabilitas bahwa hasil nilai cronbach's alpha 0,970 yang berarti $\alpha > 0,60$ yang membuktikan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrument adalah reliabel atau terpercaya.

12. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017: 130) Teknik analisis data adalah proses mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data dapat dimengerti dan bermanfaat untuk menjawab masalah penelitian. Analisis data adalah proses sistematis untuk menguraikan, menginterpretasikan, dan mengolah data agar dapat diambil kesimpulan yang berharga. Proses analisis data melibatkan beberapa tahap, termasuk pengumpulan data, penyusunan data, pengolahan data, pengujian hipotesis, hingga pembuatan laporan hasil.

Analisis data untuk penelitian ini bertujuan agar dapat mengevaluasi efektivitas konseling kelompok dengan teknik *Role Playing* dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Data yang diperoleh dari *pre-test* (O_1 dan O_3) dan *post-test* (O_2 dan O_4) akan dianalisis menggunakan uji statistik untuk melihat apakah terdapat peningkatan bagi siswa yang mendapat perlakuan dan perbedaan signifikan antara kelompok yang menerima perlakuan dan kelompok yang tidak mendapat perlakuan.

a. Uji Normalitas

Pertama, data dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sehingga dapat menentukan metode analisis statistik yang sesuai. Uji normalitas dilakukan guna mengetahui apakah sampel data-data yang telah dipilih berdistribusi normal atau tidak normal Rinaldi (2020: 55). Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Shapiro Wilk pada penerapannya, peneliti menggunakan aplikasi SPSS IBM 25 for windows. Data yang dihasilkan dapat termasuk kategori data yang berdistribusi normal ketika nilai signifikansinya lebih besar daripada 0,05 ($p > 0,05$) dan apabila data yang dihasilkan kategorinya lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) maka data tersebut termasuk data distribusi tidak normal. Setelah melakukan uji normalitas dari data yang diperoleh normal maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas dan uji rata-rata (uji t).

b. Uji Homogenitas

Rinaldi, dkk (2020: 55) berpendapat bahwa Pengujian homogenitas merupakan pengujian mengenai ada tidaknya varians-variens dua buah distribusi

atau lebih. Uji homogenitas difokuskan pada data dari hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, karenanya guna mengukur homogenitas varian dari dua kelompok tersebut. Uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa varians antar kelompok penelitian adalah seragam dan memastikan bahwa perbedaan yang ditemukan antara kelompok bukan disebabkan oleh perbedaan dalam penyebaran data, melainkan oleh faktor yang sedang diteliti.

Untuk uji homogenitas menggunakan Uji F yakni digunakan untuk dua kelompok data, sensitif terhadap penyimpangan dari normalitas. Uji homogenitas yang fokus pada data dari hasil kelompok eksperimen dan kelompok control, karenanya guna mengukur homogenitas varian dari dua kelompok tersebut, digunakanlah rumus uji F sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian besar}}{\text{Varian kecil}}$$

Gambar 1. 4 Rumus Uji Homogenitas

Hasil pengujian dari F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} pada distribusi F pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dapat disimpulkan data homogen. Akan tetapi jika sebaliknya, $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data dapat dikatakan tidak homogen. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika nilai $Pvalue > 0,05$ maka H_0 diterima

Jika nilai $Pvalue < 0,05$ maka H_0 ditolak

$$\begin{aligned} H_0: \sigma_1^2 &= \sigma_2^2 \\ H_1: \sigma_1^2 &\neq \sigma_2^2 \end{aligned}$$

Gambar 1. 5 Formulasi Hipotesis

H_0 : varian populasi data homogen

H_a : varian populasi data tidak homogen

c. Uji T-Test

Dalam penelitian ini di uji dengan menggunakan Uji independent sample t-test dengan menggunakan program SPSS versi 25.0. Uji-t independen digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji T-test merupakan salah satu jenis uji statistic parametrik yang dapat dilakukan jika distribusi data terbukti normal dan homogen. Tetapi, jika asumsi tidak terpenuhi, maka yang akan dilakukan adalah uji nonparametrik.

