

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waku Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP IT Ummi A'yuni Perbaungan, Melati Kebun, Kecamatan. Perbaungan, Kabupaten. Serdang Bedagai. Sumatera Utara 20986. Untuk mendapatkan data yang akurat maka peneliti, langsung hadir di lokasi penelitian.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari mulai tanggal 10 Juli 2024 sampai dengan tanggal 31 Juli 2024. Selama periode satu bulan ini, peneliti memberikan arahan dan bimbingan serta menyampaikan materi selama empat sesi dengan harapan dapat meningkatkan interaksi social siswa. Penelitian dirangkum dalam table dibawah ini:

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Pertemuan	Hari/Tanggal	Rincian Kegiatan
1.	Satu	Rabu, 10 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none">- Perkenalan agar saling mengenal satu sama lain.- Menjelaskan interaksi sosial- Memberikan angket <i>pre-test</i>- Mengakhiri kegiatan
2.	Dua	Senin, 15 Juli 2024	Membrikan layanan informasi dengan menggunakan teknik <i>cinema therapy</i> (Pemberian materi pertama)

3.	Tiga	Kamis, 18 Juli 2024	Memberikan layanan informasi dengan menggunakan teknik <i>cinema therapy</i> (Pemberian materi kedua)
4.	Empat	Senin, 22 Juli 2024	Memberikan layanan informasi teknik <i>cinema therapy</i> (Pemberian materi ketiga)
5.	Lima	Kamis, 25 Juli 2024	Memberikan layanan informasi teknik <i>cinema therapy</i> (pertemuan keempat)
6.	Enam	Rabu, 30 Juli 2024	Memberikan <i>post-test</i>

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2021 : 130) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP IT UMMI A'yuni yang berjumlah 92 siswa

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII-A	32
2.	VIII-B	30
3.	VIII-C	30
JUMLAH		92

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2021 : 131) dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Seorang peneliti tidak mungkin mengambil seluruh populasi untuk penelitian, arena terbatasnya dana, tenaga, dan waktu maka peneliti mengambil sampel yang diambil dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kita memilih orang sebagai sampel dengan memilih orang yang benar-benar mengetahui atau memiliki kompetensi dengan topik

penelitian kita. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII-A yang berjumlah 32 siswa. Peneliti melihat kriteria interaksi sosial yang rendah terdapat pada siswa kelas VIII-A.

Kriteria dalam menentukan sampel adalah :

1. Peserta didik kelas VIII-A SMP IT UMMI A'yuni Perbaungan.
2. Peserta didik terindikasi memiliki interaksi sosial yang kurang baik.

3.3 Metode dan Prosedur Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Pre-Ekperimental Design*. Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest and Posttest* yaitu desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, yaitu adanya suatu kelompok yang diberikan perlakuan dengan didahului *pretest, treatment, posttest*. Desain penelitian dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3.3
One Group Pretest-Posttest Design

O_1	x	O_2
-------	---	-------

Keterangan :

O_1 : Pengukuran awal interaksi sosial pada peserta didik kelas VIII-A sebelum diberikan perlakuan akan diberikan *pre-test*. Pengukuran dilakukan dengan memberikan skala interaksi sosial. Jadi pada *pre-test* ini merupakan mengumpulkan data peserta didik yang memiliki peningkatan interaksi sosial dan belum mendapatkan perlakuan.

O_2 : Pemberian *post-test* untuk mengukur interaksi sosial pada peserta didik setelah diberikan perlakuan (X), dalam *post-test* akan didapatkan data hasil dari pemberian perlakuan interaksi sosial peserta didik menjadi baik atau tidak baik sama sekali.

X : Pemberian perlakuan dengan menggunakan layanan informasi dengan teknik *Cinema Therapy* kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang mencari pengaruh sebelum diberikan perlakuan dan sesudah perlakuan.

Desain penelitian eksperimen rancangan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahapan *Pre-Test*

Tujuan dari dari *pre-test* dalam penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Peserta didik Kelas VIII-A SMP IT UMMI A'yuni Perbaungan yang interaksi sosial rendah sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

2. Pemberian *Treatment*

Rencana pemberian *treatment* dalam penelitian diberikan kepada beberapa siswa yang telah dipilih. Selanjutnya dengan menggunakan layanan informasi dengan teknik *Cinema Therapy* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VIII-A SMP IT UMMI A'yuni Perbaungan. Rencana pemberian *treatment* akan dilakukan 4 (empat) kali pertemuan dengan waktu 45-60 menit dimana setiap pertemuan dilaksanakan dua kali dalam satu minggu dan dua kali pertemuan digunakan untuk melakukan *pre-test* dan *post-test*.

3. *Post-Test*

Dalam kegiatan ini peneliti memberikan angket kepada peserta didik setelah pemberian *treatment*. Setelah itu membandingkan presentase hasil dari angket dengan indikator untuk meningkatkan interaksi sebelum dan sesudah pemberian *treatment*.

4. Mengolah data menganalisis data *pre-test* dan *post-test*.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada 2 variabel yang akan digunakan yaitu variabel bebas (independen) disebut sebagai variabel X, dan variabel terikat (dependen) disebut juga sebagai variabel Y. Di dalam penelitian ini variabel bebasnya (X) adalah Layanan Informasi Teknik *Cinema Therapy*, dan variabel terikatnya (Y) adalah Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa.

3.4.2 Definisi Konseptual

a. Layanan Informasi Teknik *Cinema Therapy*

Layanan informasi yaitu suatu layanan konseling yang mampu mencakup kegiatan lainnya. Karena layanan ini memberikan berbagai informasi, baik informasi pribadi, sosial, karier, maupun belajar. Hal ini secara tidak langsung dapat menyelesaikan masalah yang dialami siswa secara keseluruhan. Layanan ini dapat menambah wawasan siswa, mengenali dirinya (konsep diri) dan mampu menata masa depannya sebaik mungkin. *Cinema therapy* merupakan metode penggunaan film untuk memberi efek positif pada Peserta Didik. Masalah yang bisa diatasi dengan menggunakan *cinema therapy* yaitu rendahnya motivasi, hubungan sosial yang rendah, Kepercayaan Diri yang rendah dan sebagainya, Namun tidak termasuk gangguan jiwa akut. Menonton film membuat individu merasa mengalami sendiri apa yang

dirasakan tokoh-tokoh dalam cerita. Melalui simbol-simbol yang biasanya ada dalam film, alam bawah sadar lalu mencoba berkomunikasi dengan alam sadar. Meskipun film digunakan untuk media terapi sebenarnya tidak memecahkan masalah yang sebelumnya, tapi di sisi lain film membantu individu untuk memahami masalah yang sebelumnya belum terpecahkan yang mungkin selama ini mempengaruhi cara pandang dalam hidup, memotivasi hidup serta dapat meningkatkan Kepercayaan Diri pada peserta didik.

b. Interaksi Sosial

Merupakan aktivitas-aktivitas yang tampak ketika antar individu ataupun kelompok-kelompok manusia melakukan hubungan satu sama lain. Melalui hubungan-hubungan tersebut, individu menyampaikan maksud, tujuan dan keinginan masing-masing. Dapat dikatakan bahwa interaksi sosial diartikan sebagai hubungan timbal balik.

3.4.3 Definisi Operasional

a. Layanan Informasi Teknik Cinema Therapy

Layanan informasi diartikan sebagai salah satu kegiatan bimbingan konseling yang mampu mencakup kegiatan lainnya. Karena layanan ini memberikan berbagai informasi, baik informasi pribadi, sosial, karier, maupun belajar. Hal ini secara tidak langsung dapat menyelesaikan masalah yang dialami siswa secara keseluruhan. Layanan ini dapat menambah wawasan siswa, mengenali dirinya (konsep diri) dan mampu menata masa depannya sebaik mungkin. Teknik *Cinema Therapy* merupakan proses menggunakan film dalam pemaknaan yang berbeda untuk meningkatkan pertumbuhan dan wawasan konselor disertai dengan diskusi yang dapat mempengaruhi individu yang melihat sebuah film. Cinema therapy dianggap sebagai teknik terapi yang menggunakan film untuk mendapatkan makna dalam proses bimbingan dan konseling kepada konseli mengenai kemampuan memandang diri sendiri dan individu lain sebagai teknik terai yang menggunakan film untuk mendapatkan makna dalam proses bimbingan dan konseling kepada klien mengenai kemampuan memandang diri sendiri dan individu lain.

b. Interaksi Sosial

Interaksi sosial sebagai hubungan timbal balik berupa aksi salinng mempengaruhi antar individu, individu dengan kelompok dan antar kelompok. Dalam hubungan ini, individu

atau kelompok dapat saling bekerjasama atau bahkan konflik secara formal maupun informal, langsung maupun tidak langsung sebagai bentuk interaksi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan dan menghimpun data yang berhubungan dengan penelitian. Ada berbagai macam teknik pengumpulan data, namun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

a. Skala

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan skala model Likert. Adapun bentuk pilihan dengan empat alternatif jawaban, (SS) sangat setuju, (S) setuju, (TS) tidak setuju, (STS) sangat tidak setuju. Adapun model skala likert yang berisikan pernyataan *favorable* (pernyataan yang mendukung), pada pernyataan *favorable* bobot nilai yang bergerak dari 4, 3, 2, 1. Dan *unfavorable* (yang tidak mendukung), pada pernyataan *unfavorable* bobot nilai yang bergerak dari 1, 2, 3, 4. Adapun ketentuan penskoran setiap jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Skor Alternatif Jawaban

Pernyataan	Alternatif Jawaban			
	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
<i>Favorable</i>	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4

3.5.1 Instrumen Penelitian

Data yang akan diungkap dalam penelitian ini yaitu tentang meningkatkan interaksi sosial rendah. Oleh karena itu, instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen non-tes dengan menggunakan kuesioner. Adapun kisi-kisi pengembangan instrumen penelitian yang mencakup meningkatkan interaksi sosial, sebagai berikut :

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item		Jumlah butir soal
			(+)	(-)	
Interaksi Sosial	1. Asosiatif	Kerja sama	1, 2	3,4	4
		Akomodasi	5,6,8	7	4
		Asimilasi	9,10,11,12,13,14,15	15	8
			6		
	Akulturasi	17,18,19,20,21	20, 21	5	
	2. Desosiatif	Persaingan	22,23,24,25,26,27	26,27	6
		Kontravensi	28, 29	30	3
		Konflik	31,33	32	3
Jumlah			23	10	33

3.5.2 Kaliberasi

a. Uji Validitas

Validitas merujuk pada proses pengujian untuk mengevaluasi sejauh mana responden memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dan memberikan umpan balik atau jawaban berdasarkan pengamatan mereka (Sahir, 2021 : 31). Jika hasilnya tidak valid, berarti responden dengan probabilitas tinggi tidak memiliki pemahaman yang baik terhadap pertanyaan yang diajukan kepada mereka. Uji validitas sering kali menggunakan rumus korelasi Product Moment, yang menjelaskan hubungan antara dua variabel dengan mengukur seberapa kuat dan sejauh mana hubungan linier di antara mereka.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y

N : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah skor butir soal X

$\sum Y$: Jumlah skor butir total

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor butir soal X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total

$\sum XY$: Jumlah perkalian X dan Y

Uji validitas instrument dilakukan untuk setiap pernyataan yang dievaluasi untuk mengukur tingkat validnya. Penelitian validitas ini menggunakan perangkat lunak statistik SPSS versi 25, yang merupakan alat analisis statistik yang banyak digunakan dalam penelitian ilmu sosial. Untuk menilai responden. Hasil dari r_{hitung} dibandingkan dengan hasil r_{tabel} .

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006). Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang angka 0 sampai dengan 1,00.

Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya koefisien semakin mendekati angka 0 berarti makin rendah reliabilitasnya. Untuk menginterpretasikan reliabilitas dalam bentuk persentase, kriteria yang digunakan sesuai dengan yang diperkenalkan. Dalam table berikut:

Tabel 3.6
Persentase Uji Reliabilitas

No	Persentase	Keterangan
1	81%-100%	Sangat baik
2	61%-80%	Baik

3	41%-60%	Cukup
4	21%-40%	Kurang
5	0%-20%	Kurang sekali

Dalam hal ini uji reliabilitas menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2010* dan *SPSS 25 for windows*. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$r_{ii} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_T^2} \right)$$

Keterangan :

r_{ii} : Koefisien reliabilitas instrument

K : Jumlah butir pernyataan

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varian butir

σ_T^2 : Varian total

Tabel 3.7
Hasil Uji Reabilitas Skala Interaksi Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,829	37

3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui hasil dari suatu perlakuan yaitu mencobakan sesuatu, lalu dicermati hasil dari perlakuan tersebut. Selanjutnya untuk mengetahui keberhasilan eksperimen yang dilakukan oleh peneliti terhadap diri peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus uji *t* atau *t-test*. Analisis data ini menggunakan bantuan

program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25. Adapun rumus uji *t* yang digunakan uji *t* *sparated varians* adalah sebagai berikut :

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan metode statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan data yang telah dikumpulkan tanpa melakukan inferensi terhadap populasi yang lebih luas. Dalam konteks penelitian ini, data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif seperti mean, median, dan modus. Perangkat lunak Statistical Package for Social Sciences (SPSS) versi 25 akan digunakan untuk memproses data yang mencerminkan penilaian diri mahasiswa sebelum dan sesudah menerima layanan informasi teknik *cinema therapy*.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian serta mengevaluasi dampak layanan informasi *cinema therapy* terhadap interaksi sosial siswa. Metode statistik parametrik yang akan digunakan adalah uji-*t* (*paired samples t-test*). Sebelum menerapkan uji-*t*, perlu dilakukan dua uji persyaratan, yaitu uji homogenitas dan uji normalitas, yang akan dijelaskan secara lebih mendetail pada bagian selanjutnya.

a. Uji Prasyarat

Sebelum menjalankan uji *t* berpasangan (*paired sample t-test*), penting untuk melakukan uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah memastikan bahwa data memenuhi persyaratan ini, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur yang dilakukan untuk mengevaluasi distribusi data atau variabel dalam kumpulan data dan menentukan apakah data tersebut mengikuti distribusi normal. Uji ini bermanfaat untuk menentukan apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau berasal dari populasi yang mengikuti distribusi normal. Proses pengambilan keputusan dalam metode ini didasarkan pada kriteria sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig) lebih kecil dari 0,05, maka distribusi data tidak normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05, maka distribusi data normal.

Pada saat melakukan analisis data dengan menggunakan software SPSS, tersedia fitur untuk melakukan uji normalitas. Dengan memanfaatkan SPSS, pengguna dapat dengan mudah menilai apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak.

2. Uji Homogenitas

Setelah Uji Normalitas, dilakukan Uji Homogenitas, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah variansi-varansi populasi penelitian mempunyai variansi yang sama tidak. Uji

homogenitas menggunakan SPSS dengan dasar keputusan tingkat homogenitas data dapat dilakukan dengan membandingkan angka signifikansi (nilai Sig. (2-tailed)) dengan alpha (α) 0,05 (5%), dengan ketentuan;

- 1) Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan tidak homogenitas.
- 2) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan homogen.

b. *Uji Paired Sample T-Test*

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk melakukan uji-t (*paired sample t-test*) termasuk uji parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua data yang berpasangan. Dalam penelitian ini, uji paired sampel *t-test* digunakan untuk melihat perbedaan meningkat interaksi sosial siswa sebelum (*pre-test*) atau sesudah (*post-test*) siswa menerima layanan informasi teknik *cinema therapy*. Dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini, yaitu :

- 1) Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh layanan informasi teknik *cinema therapy* unruk meningkatkan interaksi sosial siswa.
- 2) Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh layanan informasi teknik *cinema therapy* unruk meningkatkan interaksi sosial siswa.

3.7 Hipotesis Statistik

- a) H_a : Terdapat pengaruh layanna informasi teknik *Cinema Therapy* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.
- b) H_o : Tidak ada pengaruh layanan informasi teknik *Cinema Therapy* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.