

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah studi sistematis tentang suatu fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dan di analisis menggunakan teknik statistik, matematika dan komputasi. Metode eksperimen digunakan untuk mengatur kondisi dalam suatu eksperimen guna mengidentifikasi variabel-variabel yang terlibat dan menentukan sebab akibat dari suatu peristiwa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yaitu: layanan bimbingan kelompok (X1) dan teknik *role playing* (X2) terhadap pengentasan gangguan kecemasan sosial (Y) pada peserta didik. Dengan kata lain, penelitian eksperimen ini mencoba untuk menyelidiki apakah ada hubungan sebab akibat. Pendekatan dalam penelitian eksperimen ini juga menggunakan pendekatan *positivisme*-kuantitatif. *Positivisme* merupakan data dalam penelitian yang menggunakan data kuantitatif untuk menguji hipotesis hubungan antara variabel yang nantinya diteliti (Sugiyono, 2011).

3.2 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat 3 variabel yaitu:

1. Variabel bebas (X1)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok, yang didefinisikan sebagai faktor yang diduga menyebabkan terjadinya perubahan pada variabel terikat.

2. Variabel bebas (X2)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik *role playing*, yang didefinisikan sebagai faktor yang diduga menyebabkan terjadinya perubahan pada variabel terikat.

3. Variabel terikat (Y) Variabel terikat adalah variabel yang mengalami perubahan atau variasi sebagai akibat dari pengaruh variabel bebas. Variabel terikat dari penelitian ini adalah kecemasan sosial (Y).

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Sugiyono (Rustamana., 2024) mengatakan populasi adalah area generalisasi dari penelitian saat ini yang mencakup objek atau subjek yang dapat dicapai kesimpulan. Populasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan komponen penelitian

yang mencakup objek dan subjek yang memiliki karakteristik tertentu. Oleh karena itu, populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama di suatu tempat dengan tujuan mencapai tujuan penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe yang berjumlah **203** peserta didik yang terdiri sebagai berikut:

Tabel 3.1. populasi dalam penelitian

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki (L)	Perempuan (P)	
1.	VII-1	10	8	18
2.	VII-2	13	7	19
3.	VII-3	12	6	18
4.	VIII-1	13	17	31
5.	VIII-2	11	12	23
6.	VIII-3	11	11	22
7.	IX-1	14	10	24
8.	IX-2	13	9	22
9.	IX-3	16	10	26
Jumlah				203

3.3.2 Sampel

Sumber data yang sebenarnya dalam penelitian dikenal sebagai sampel, yang merupakan komponen populasi. Dengan kata lain, sampel hanyalah sebagian kecil dari populasi yang dapat digunakan untuk menggambarkan populasi secara keseluruhan. Sugiyono (Rustamana., 2024) menjelaskan bahwa sampel diambil dari populasi dan dianggap sebagai representasi dari populasi tersebut.

Dalam penelitian ini, teknik penarikan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Pengambilan sampel *purposive sampling* melibatkan penilaian sampel sendiri di antara populasi yang dipilih. Tentu saja, evaluasi itu dilakukan karena memenuhi standar tertentu yang relevan dengan subjek penelitian. Dalam hal ini peneliti memerlukan satu kelas yang dapat mewakili karakteristik populasi, sehingga pengambilan sampel bisa dilakukan (Sugiyono, 2011).

Pengambilan sampel dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh satu kelas yang dapat mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan, berdasarkan hasil observasi awal yang mengindikasikan adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap teknik role playing. Oleh karena itu, peneliti memilih kelas VIII-1 sebagai

sampel penelitian dengan pertimbangan bahwa kelas ini dianggap mampu merepresentasikan karakteristik populasi yang ingin diteliti, antara lain:

1. Terdapat siswa takut berbicara di depan umum
2. Terdapat siswa yang memiliki rasa takut berinteraksi dengan teman sebaya dan guru
3. Terdapat siswa tidak memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan sekolah, baik akademik maupun non-akademik.

Dalam penelitian ini, maka yang menjadi sampelnya adalah siswa kelas VIII-1 UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe, jumlah sampel sebagai berikut :

Tabel 3.2 Sampel dalam penelitian

No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki (L)	Perempuan (P)	
1.	VIII-1	14	17	31
Jumlah				

3.4 Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat ukur yang akan memberikan informasi tentang apa yang kita teliti (Salmaa, 2023). Dalam penelitian kuantitatif, lembar observasi, kuesioner, dan tes biasanya merupakan jenis instrumen penelitian. Maka alat yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah alat tes. Tes adalah alat penilaian atau evaluasi dalam pendidikan (Salmaa, 2023). Hasil tes digunakan untuk mengukur pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi atau layanan yang berikan serta tingkat perkembangan mereka selama proses mengikuti layanan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan tes dengan kisi-kisi berikut :

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument penelitian

Topik Penelitian:

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK (X1) DAN TEKNIK
ROLE PLAYING (X2) TERHADAP PENGENTASAN GANGGUAN
KECEMASAN SOSIAL (Y)**

Jabaran Variabel Y

TERHADAP PENGENTASAN GANGGUAN KECEMASAN SOSIAL (Y)

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Jlh
----	----------	--------------	-----------	---------------	----------	-----

					+	-	
1	gangguan kecemasan sosial (Y)	Aspek-aspek kecemasan sosial	Efek pada pemikiran	Kesulitan Konsentrasi	1	2	2
				Pola pikir negative	3	4	2
			Efek pada perilaku	menghindari aktivitas tertentu.	5	6	2
				Penarikan diri dari interaksi sosial (isolasi).	7	-	1
			Efek pada tubuh	Lebih sering sakit, seperti flu atau infeksi ringan.	-	8	1
				Kesulitan tidur atau tidur berlebihan	9	-	1
			Efek pada emosi	Intensitas perasaan sedih atau putus asa.	-	10	1
				Tingkat rasa malu terhadap diri sendiri atau situasi tertentu.	11	-	1
		Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecemasan sosial	Kecemasan memperlihatkan diri di depan umum	perasaan gugup atau tidak nyaman	-	12	1
				ketakutan terhadap penilaian negative	13	-	1
			Cemas apabila kehilangan	kesulitan menghentikan pikiran negatif tentang kehilangan.	-	14	1
				munculnya pikiran tentang skenario kehilangan	15	-	1
				merasa tidak mampu tanpa keberadaan hal yang dikhawatirkan akan hilang.	-	16	1
				gejala fisik yang dirasakan.	17	-	1
				perasaan sedih, marah, atau putus asa	-	18	1
				menghindari perubahan karena takut kehilangan sesuatu.	19	-	1
			Cemas apabila memperlihatkan ketidak mampuannya	Cemas apabila memperlihatkan ketidak mampuannya	-	20	1
				malu ketika membuat kesalahan di depan orang lain.	21		1
		gejala kecemasan sosial	Ketakutan akan evaluasi negatif	ketakutan menerima kritik dari orang lain.	-	22	1
				merasa tersinggung atau tertekan oleh opini negatif.	23		1
			Penghindaran sosial dan rasa takut	mencari alasan untuk tidak hadir dalam kegiatan sosial.	-	24	1
				merasa ingin segera pergi dari kerumunan.	25	-	1

				sering individu memikirkan hal-hal buruk atau pesimistis		26	1
			Faktor pikiran negatif	kesulitan meyakinkan diri sendiri bahwa pikiran negatif tidak selalu benar.	27		1
		Bentuk-bentuk kecemasan		Keyakinan bahwa diri sendiri tidak cukup baik atau tidak mampu.		28	1
			Pikiran negatif	Keyakinan bahwa masa depan akan penuh dengan masalah atau kesulitan	29	-	1
	Total	5	14	17	15	15	30

Jabaran Variabel X1
BIMBINGAN KELOMPOK (X1)

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item		Jlh
					+	-	
22	Bimbingan kelompok (X1)	Tujuan bimbingan kelompok	Tujuan umum	Kemampuan peserta untuk mengidentifikasi dan mengelola emosi secara sehat.	31	32	2
				Kemampuan peserta untuk menyesuaikan diri dengan berbagai karakter anggota kelompok	33	34	2
			Tujuan khusus	Peningkatan Pemahaman Diri	35	36	2
				Pengembangan Keterampilan Komunikasi	37	-	1
		Tahap bimbingan kelompok	Tahap awal	Pengenalan Anggota Kelompok	-	38	1
				Penjelasan Tujuan Bimbingan Kelompok	39	-	1
			Tahap kegiatan	Keterlibatan Aktif Anggota Kelompok	-	40	1
				Pelaksanaan Kegiatan Sesuai Rencana	41	-	1
				Penyelesaian Masalah dalam Kelompok	-	42	1
				Pengelolaan Dinamika Kelompok	43	-	1
				Penerapan Teknik Bimbingan Kelompok	-	44	1
				Pengelolaan Konflik dalam Kelompok	45	-	1
			Tahap pengakhiran	Evaluasi Kegiatan	-	46	1

				Pemberian Motivasi Penutup	47	-	1
		Asas-asas bimbingan dan konseling	Asas kerahasiaan	anggota kelompok merasa aman untuk berbagi informasi pribadi	-	48	1
				Pengaturan Kerahasiaan dalam Aturan Kelompok	49	-	1
			Asas keterbukaan	Kejujuran dalam Berbagi Pengalaman Pribadi	-	50	1
				Sikap Terbuka terhadap Umpan Balik	51		1
		Komponen bimbingan kelompok	Pemimpin Kelompok	Membimbing dan Mengarahkan Diskusi	-	52	1
				Keterampilan Komunikasi	53		1
			Anggota kelompok	Keterlibatan Aktif dalam Kegiatan	-	54	1
				Sikap Saling Menghargai	55	-	1
	Total	5	14	17	15	15	

Jabaran Variabel X2
Teknik *role playing* (X2)

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item		Jlh
					+	-	
2	Teknik role playing (X2)	Tujuan teknik role playing	Menggali perasaan	Kesadaran terhadap Perasaan Sendiri	61	62	2
				Penerimaan terhadap Perasaan yang Muncul	63	64	2
			mengembangkan keterampilan dan sikap	Pengelolaan Emosi dalam Interaksi Sosial	65	66	2
				Pengambilan Keputusan yang Tepat	67	-	1
		Karakteristik teknik role playing	melibatkan lebih dari satu individu	Keterlibatan Beragam Karakter dalam Skenario	-	68	1
				Keterlibatan Peserta dalam Dinamika Kelompok	69	-	1
			Terdapat kolaborasi	Kemampuan Peserta untuk Bekerja Sama dalam Skenario	-	70	1
				Pembagian Tugas yang Jelas antara Peserta	71	-	1
				Komunikasi yang Efektif Antar Peserta	-	72	1

				Pemecahan Masalah Secara Bersama-sama	73	-	1
				Saling Mendukung dalam Menyelesaikan Tugas	-	74	1
				Pengambilan Keputusan Bersama dalam Kelompok	75	-	1
		Kelebihan dan kekurangan teknik role playing	Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif	Kreativitas dalam Menciptakan Solusi untuk Masalah	-	76	1
				Inisiatif dalam Mengembangkan Karakter atau Skenario	77	-	1
		Banyak memakan waktu		Waktu yang Diperlukan untuk Penjelasan dan Persiapan	-	78	1
				Penyelesaian Konflik atau Masalah yang Memakan Waktu	79	-	1
		Langkah-langkah teknik role playing	Warm Up (pemanasan)	mempersiapkan peserta secara mental dan fisik.	-	80	1
				Kesesuaian aktivitas pemanasan dengan tema atau skenario role playing yang akan dilakukan.	81		1
			Sharing and Anyalis (berbagi dan analisis)	Kemampuan Peserta untuk Menceritakan Pengalaman	-	82	1
				Diskusi Terbuka tentang Pengalaman Sesi Role Playing	83		1
	Total	5	14	17	15	5	84

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Kuesioner (angket)

Dalam penelitian, kuesioner (angket) merupakan alat pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang secara sistematis dan diberikan kepada responden untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2017). Jenis pertanyaan dalam kuesioner bisa berupa pertanyaan terbuka atau tertutup. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup dengan skala Likert sebagai alat untuk mengukur sikap, pandangan, atau persepsi responden terhadap suatu pernyataan. Responden diminta untuk menunjukkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuannya.

Instrumen utama pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner. Responden akan diminta untuk mengisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang telah disiapkan. Kuesioner akan digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif

mengenai pemikiran, perasaan, sikap, kepercayaan, nilai, persepsi, kepribadian, dan perilaku responden. Dalam penelitian ini, *skala Likert* digunakan untuk membagi variabel yang akan diukur menjadi statistik variabel. Indikator variabel ini digunakan untuk membuat pertanyaan atau pernyataan, yang kemudian digunakan sebagai item statistik. Untuk analisis kuantitatif, jawaban dapat diberi skor seperti yang ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 3.4 Skor jawaban responden instrument

No	Alternatif Jawaban / Nilai	Keterangan
1.	5	Selalu
2.	4	Sering
3.	3	Kadang-kadang
4.	2	Jarang
5.	1	Tidak pernah

1.5.2 Observasi

Observasi di artikan sebagai pengambilan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan di sertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Yang dilakukan secara sistematis dan sengaja terhadap suatu objek atau fenomena untuk mengumpulkan data dan informasi secara langsung. Observasi bisa dilakukan secara langsung dengan berada di lokasi objek yang diteliti atau tidak langsung melalui media seperti foto, video, atau dokumen. Observasi adalah kegiatan mengamati dan mencatat dengan cermat suatu objek, fenomena, atau peristiwa untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat. Bertujuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan menjelaskan suatu objek atau fenomena secara rinci dan objektif. Dan memberikan data yang akurat dan valid, memungkinkan peneliti untuk memahami konteks objek penelitian secara mendalam, dan dapat digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan atau pengembangan teori.

1.5.3 Wawancara

Wawancara adalah suatu metode pengumpulan data atau informasi yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung antara pewawancara (interviewer) dan orang yang diwawancarai (responden). Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dan terperinci mengenai suatu topik, peristiwa, pengalaman, pendapat, atau pandangan.

3.6 Uji Validitas Instrument

Berdasarkan tujuan penelitian ini maka validasi instrument atau analisis data dilakukan dengan teknik uji validitas dan reabilitas. Uji validitas dan reabilitas digunakan untuk menguji alat tes, apakah layak digunakan atau tidak.

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah analisis yang digunakan untuk menentukan apakah data benar-benar valid. Jika instrument dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, instrumen dikatakan valid. Untuk mengetahui validitas data, kegiatan berikut dilakukan untuk menguji butir-butir tes:

a) Validasi Ahli

Proses penilaian hasil penelitian atau produk oleh para ahli di bidangnya dikenal sebagai validasi ahli. Tujuan validasi ahli adalah untuk mengetahui apakah produk atau hasil penelitian telah memenuhi kriteria isi, konstruksi, dan bahasa. Meminta para ahli untuk menjawab angket atau kuesioner biasanya merupakan bagian dari proses validasi ahli. Angket atau kuesioner tersebut berisi pertanyaan atau pernyataan yang berkaitan dengan elemen yang akan dievaluasi.

Jika pernyataan atau pertanyaan dalam tes dapat mengungkapkan apa yang diukur, tes tersebut dianggap valid. Metode *Person's Product Moment* yang berarti menghitung korelasi antara skor item pernyataan dan skor total digunakan untuk menentukan validitas angket atau kuesioner. Penelitian ini menganalisis validitas perhitungan item dengan menggunakan program statistik SPSS V 26. Hasil perhitungan ini akan dibandingkan dengan *critical value* nilai r , yang memiliki taraf signifikan 5% atau 0,05, dan jumlah sampel yang ada. Instrument ini dinyatakan valid jika hasil perhitungan korelasi *product moment* lebih besar dari nilai *critical value*, tetapi tidak valid jika skor item kurang dari nilai *critical value*. Untuk menguji validitasnya menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{tabel} = \frac{t_{tabel}}{\sqrt{df + t_{tabel}^2}}$$

Keterangan :

Df = Degree of freedom ($v = n-2$)

N = Banyaknya sampel

t_{tabel} = Nilai quartile

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai r hitung $> r$ tabel, maka item pertanyaan atau pernyataan didalam tes dinyatakan valid.
- 2) Jika nilai r hitung $< r$ tabel, maka item pertanyaan atau pernyataan didalam tes dinyatakan tidak valid. Langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :
 - Mengganti pertanyaan atau pernyataan dengan pertanyaan atau pernyataan yang baru, lalu disebarkan kembali kepada responden, kemudian uji validitas ulang.
 - Membuang item pertanyaan atau pernyataan yang tidak valid.

1.6.2 Uji Reabilitas

Alat untuk mengukur ketepatan (konsistensi) disebut reabilitas. Uji rabilitas adalah metode untuk mengukur suatu gejala pada waktu yang berbeda dengan hasil yang konsisten. Untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran, reabilitas statistik dilakukan.

1.7 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Y, X1 dan X2

1.7.1 Hasil Uji Validitas Y, X1 dan X2

Sebelum mengumpulkan data-data penelitian maka terlebih dulu dilakukan pengujian validitas dan realibilitas instrument pengumpul data yakni angket tertutup. Hal ini dilakukan untuk menentukan suatu butir instrument layak digunakan atau tidak, maka batas nilai minimal korelasi adalah 0,30 (menurut koefisien korelasi daya pembeda, Azwar, 1999) atau jika r hitung lebih besar dari r tabel maka instrument layak digunakan sebagai alat pengumpul data. Hasil uji validitas instrument: 1. Bimbingan Kelompok (X1), 2. Teknik Role Playing (X2), 3. Kecemasan Sosial (Y) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas

**Variabel Y (Kecemasan Sosial), Variabel X1 (Bimbingan Kelompok) dan
Variabel X2 (Teknik Role Playing)**

Kecemasan Sosial				Bimbingan Kelompok				Teknik Role Playing			
Variabel Y				Variabel X1				Variabel X2			
No. Angket	r Tabel	r Hitung	Ket.	No. Angket	r Tabel	r Hitung	Ket.	No. Angket	r Tabel	r Hitung	Ket.
1	0,306	0,604	Valid	31	0,306	0,509	Valid	61	0,306	0,683	Valid
2	0,306	0,493	Valid	32	0,306	0,647	Valid	62	0,306	0,599	Valid
3	0,306	0,464	Valid	33	0,306	0,416	Valid	63	0,306	0,519	Valid
4	0,306	0,570	Valid	34	0,306	0,388	Valid	64	0,306	0,548	Valid
5	0,306	0,536	Valid	35	0,306	0,436	Valid	65	0,306	0,553	Valid
6	0,306	0,725	Valid	36	0,306	0,532	Valid	66	0,306	0,504	Valid
7	0,306	0,617	Valid	37	0,306	0,612	Valid	67	0,306	0,511	Valid
8	0,306	0,600	Valid	38	0,306	0,476	Valid	68	0,306	0,534	Valid
9	0,306	0,538	Valid	39	0,306	0,403	Valid	69	0,306	0,449	Valid
10	0,306	0,560	Valid	40	0,306	0,596	Valid	70	0,306	0,632	Valid
11	0,306	0,510	Valid	41	0,306	0,491	Valid	71	0,306	0,613	Valid
12	0,306	0,525	Valid	42	0,306	0,555	Valid	72	0,306	0,650	Valid
13	0,306	0,563	Valid	43	0,306	0,575	Valid	73	0,306	0,594	Valid
14	0,306	0,469	Valid	44	0,306	0,455	Valid	74	0,306	0,561	Valid
15	0,306	0,607	Valid	45	0,306	0,646	Valid	75	0,306	0,666	Valid
16	0,306	0,509	Valid	46	0,306	0,515	Valid	76	0,306	0,663	Valid
17	0,306	0,511	Valid	47	0,306	0,571	Valid	77	0,306	0,757	Valid
18	0,306	0,467	Valid	48	0,306	0,545	Valid	78	0,306	0,688	Valid
19	0,306	0,460	Valid	49	0,306	0,492	Valid	79	0,306	0,646	Valid
20	0,306	0,562	Valid	50	0,306	0,558	Valid	80	0,306	0,598	Valid
21	0,306	0,591	Valid	51	0,306	0,620	Valid	81	0,306	0,500	Valid
22	0,306	0,649	Valid	52	0,306	0,624	Valid	82	0,306	0,524	Valid
23	0,306	0,601	Valid	53	0,306	0,671	Valid	83	0,306	0,637	Valid

24	0,306	0,535	Valid	54	0,306	0,487	Valid	84	0,306	0,528	Valid
25	0,306	0,516	Valid	55	0,306	0,638	Valid	85	0,306	0,610	Valid
26	0,306	0,516	Valid	56	0,306	0,624	Valid	86	0,306	0,630	Valid
27	0,306	0,475	Valid	57	0,306	0,525	Valid	87	0,306	0,608	Valid
28	0,306	0,635	Valid	58	0,306	0,544	Valid	88	0,306	0,524	Valid
29	0,306	0,570	Valid	59	0,306	0,521	Valid	89	0,306	0,629	Valid
30	0,306	0,595	Valid	60	0,306	0,551	Valid	90	0,306	0,533	Valid

Sumber: hasil pengolahan data SPSS V.26 for windows

Karena semua korelasi hitung butir instrument Kecemasan Sosial (Y), Bimbingan Kelompok (X1), dan Teknik Role Playing (X2) di atas 0,30 atau lebih besar dari r tabel maka instrument ini layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

1.7.2 Hasil Uji Reliabilitas Y, X1 dan X2

Setelah melakukan uji validitas maka diteruskan dengan menguji realibilitas instrumen penelitian. Maka untuk menentukan suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak maka bisa menggunakan batas nilai Alpha 0,6. Menurut Sekaran (1992) realibilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 adalah baik. Hasil Uji realibilitas instrumen Kecemasan Sosial (Y), Bimbingan Kelompok (X1), dan Teknik Role Playing (X2) dapat dilihat berikut ini.

Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas Variabel Y (Kecemasan Sosial), Variabel X1 (Bimbingan Kelompok) dan Variabel X2 (Teknik Role Playing)

Angket Variabel	N of Items	Batas Nilai Baik	Batas Nilai dapat diterima	Batas Nilai Alpha	Cronbach's Alpha	Keterangan
Y	30	0,8	0,7	0,6	0,920	Baik, Dapat Diterima dan Reliabel
X1	30	0,8	0,7	0,6	0,916	Baik, Dapat Diterima dan Reliabel
X2	30	0,8	0,7	0,6	0,936	Baik, Dapat Diterima dan Reliabel

Sumber : hasil pengolahan data SPSS V.26 for windows

Dapat diketahui bahwa nilai Cronbach Alpha untuk Variabel Y, X1, dan X2 adalah semuanya di atas 0,6 maka dapat ditegaskan bahwa instrumen penelitian ini

semuanya reliabel, sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian. Berdasarkan pada hasil uji validitas dan realibilitas instrumen di atas maka dapat dinyatakan bahwa Instrumen: Kecemasan Sosial (Y), Bimbingan Kelompok (X1), dan Teknik Role Playing (X2) adalah layak dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian. Instrumen yang digunakan telah diuji validitasnya menggunakan korelasi Product Moment Pearson, dengan hasil seluruh item memiliki nilai r -hitung $>$ r -tabel, sehingga dinyatakan valid.

1.8 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini adapun teknik analisis data yang di gunakan yakni; teknik kuantitatif menggunakan statistic SPSS versi 26 dan teknik regresi linear berganda.

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka teknik analisis data yang di gunakan oleh peneliti sebagai berikut:

1.8.1 Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melanjutkan dengan analisis inferensial, penting untuk memeriksa asumsi data agar analisis yang dilakukan valid.

- 1) Uji Normalitas: Normalitas data merupakan syarat pokok yang harus dipenuhi dalam analisis parametrik. Syarat yang harus dipenuhi adalah data berdistribusi normal. Normalitas data penting karena dengan data yang terdistribusi normal dianggap dapat mewakili populasi. Dalam SPSS uji normalitas yang sering digunakan yaitu menggunakan metode uji Shapiro Wilk dikarenakan jumlah responden kurang dari 50 orang siswa. Kriteria pengujian normalitas dengan metode Shapiro Wilk adalah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal akan tetapi jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.
- 2) Uji Homogenitas: Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian populasi data apakah antara dua kelompok atau lebih data memiliki varian yang sama atau berbeda. Uji ini sebagai prasyarat dalam uji hipotesis yaitu *Independent Sampels Test* dan *One Way ANOVA*. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama.
- 3) Uji linear: Uji linearitas digunakan untuk mengetahui linearitas data, yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi pearson atau regresi

linear. Pengujian data pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*Devation for Linearity*) lebih dari 0,05.

1.8.2 Uji Hipotesis

1) Uji R Square

R Square adalah menunjukkan koefisien determinasi. Angka ini akan diubah kebentuk persen, yang artinya presentase sumbangan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Contohnya nilai R Square sebesar 0,557 artinya presentase sumbangan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sebesar 55,7%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan ke model penelitian.

2) Uji ANOVA (Uji F)

ANOVA atau analisis varian, yaitu uji koefisien regresi secara bersama-sama (uji F) untuk menguji signifikansi pengaruh beberapa variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05.

3) Uji T

Uji T adalah pengujian signifikansi untuk mengetahui pengaruh variabel X1 dan X2 terhadap Y secara parsial, apakah berpengaruh secara signifikan atau tidak. Untuk mengetahui hasil signifikan atau tidak, angka t hitung akan dibandingkan dengan t tabel. Signifikansi adalah besarnya probabilitas atau peluang untuk memperoleh kesalahan dalam mengambil keputusan. Jika pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05 artinya peluang memperoleh kesalahan maksimal 5%, dengan kata lain 95% keputusan sudah dianggap benar.

1.8.3 Regresi Linear Berganda

Regresi linear berganda adalah metode statistik yang digunakan untuk memodelkan hubungan antara satu atau lebih variabel independen (prediktor) dengan variabel dependen (respon). Tujuan utama dari regresi linear adalah untuk memprediksi atau menjelaskan variabel dependen berdasarkan variabel independen. Regresi linear berganda adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara satu variabel dependen dengan dua atau lebih variabel independen. Model ini digunakan untuk memahami bagaimana beberapa faktor independen secara simultan memengaruhi variabel dependen.

1.9 Lokasi Dan Jadwal Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe, Desa Lologolu, Kecamatan Mandrehe, Kabupaten Nias Barat. Dan sebagai jadwal penelitian ini, akan dilakukan sebagai berikut :

Tabel 3.7 Jadwal penelitian

No	Uraian	Maret				April			
		Minggu							
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan penelitian								
2	Perencanaan								
3	Persiapan intervensi I								
4	Pengolahan data								
5	Penyusunan laporan								
6	Bimbingan skripsi								
7	Ujian skripsi								