

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). sedangkan model pengembangannya mengadaptasi model Borg & Gall. Borg & Gall (dalam Judijanto dkk., 2024) menyatakan bahwa model pengembangan Borg & Gall menggunakan prosedur yang dilaksanakan secara sistematis dan berurutan menyerupai alur air terjun (*waterfall*). Model ini memiliki tahapan pengembangan yang cukup panjang karena terdiri atas sepuluh langkah yang saling berkaitan dan dilakukan secara bertahap.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

SMP Negeri 1 Poncol yang beralamat di Jl. Raya Parang-Poncol, Desa Alastuwo, Kecamatan Poncol, Kabupaten Magetan, Jawa Timur. Sekolah ini dipilih karena hasil observasi awal dan wawancara dengan guru BK menunjukkan bahwa perilaku prososial siswa masih tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya kepedulian, kerja sama, kejujuran, serta rendahnya respons terhadap perundungan.

Dalam penelitian ini, nilai-nilai samin dipandang memiliki nilai-nilai yang relevan untuk mendukung pembentukan perilaku prososial siswa. Nilai seperti *Biso Roso Rumongso*, *Sambatan*, *Angger-Agger*

Partikel, Angger-Agger Pangucap, Angger-Agger Lakoni, Lung-Tinulung, Ikhlas lan Nrimo, dan Berat Uwong Tinimbang Uang dapat diintegrasikan. Nilai-nilai tersebut selaras dengan tujuan pendidikan di sekolah dan berpotensi menjadi pendekatan kultural dalam meningkatkan kepedulian sosial serta membangun hubungan yang harmonis antar siswa.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan pada semester genap tahun ajaran 2026. Rincian kegiatan penelitian disajikan pada tabel 3.1

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan			
		1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul	■			
2.	Penyusunan Proposal	■	■		
3.	Penyusunan Produk		■	■	
4.	Uji validasi ahli			■	
5.	Revisi Produk			■	
6.	Pengumpulan data			■	
7.	Uji Coba			■	
8.	Analisis data				■
9.	Penyusunan Laporan Penelitian				■

C. Sumber Data

Sumber data adalah segala sumber yang menyediakan informasi yang diperlukan peneliti selama pelaksanaan penelitian, baik yang bersumber dari data primer maupun data sekunder (Hafizah et al., 2025). Dalam penelitian ini, sumber data diperoleh dari instansi atau lembaga, situasi sosial, subjek

atau informan, narasumber, dan dokumentasi yang relevan. Adapun sumber data yang digunakan meliputi:

1. Data primer

Data primer merupakan data utama yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumber asli atau responden penelitian. Data ini diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, maupun penyebaran kuesioner kepada subjek yang terkait dengan variabel penelitian (Sulung & Muspawi 2024). Adapun sumber data primer penelitian ini berjumlah 7 orang yang berasal dari siswa SMPN 1 Poncol.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti dari sumber lain secara tidak langsung melalui media yang telah tersedia. Data ini bersumber dari dokumen atau literatur yang telah ada sebelumnya, seperti buku, jurnal akademis, artikel, serta laporan resmi dari pihak ketiga atau instansi terkait (Sulung & Muspawi 2024). Data sekunder dalam penelitian ini berasal dari jurnal artikel serta buku yang dipublikasi oleh Carlo & Randall, 2002; Dewi, 2025; Eisenberg & Mussen, 1989; Judijanto, 2024; Mulyawati, 2022; Nurseng, 2023; Sugiyono, 2019.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019), populasi merupakan seluruh objek atau subjek penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu dan telah

ditentukan oleh peneliti untuk dijadikan sasaran penelitian serta sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Poncol Tahun Pelajaran 2026/2027 yang berjumlah 64 siswa. Populasi tersebut dipilih karena masa pra penelitian menunjukkan masih rendahnya perilaku prososial siswa. Oleh karena itu, siswa kelas VII dijadikan populasi dalam penelitian pengembangan metode *role play* berbasis nilai-nilai Samin.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih oleh peneliti untuk mewakili karakteristik seluruh populasi. Menurut Hutami (2024), sampel adalah sejumlah individu yang diambil dari populasi dan digunakan sebagai representasi dari keseluruhan anggota populasi dalam suatu penelitian. Pengambilan sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Subjek penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan dan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Pemilihan subjek dengan kriteria perilaku prososial rendah didasarkan pada keselarasan antara aspek-aspek indikator penelitian ini dengan nilai-nilai masyarakat Samin, yaitu berbagi dengan *biso roso rumongso*, kerja sama dengan *sambatan*, menyumbang dengan *berat uwong tinimbang uang*, menolong dengan *lung tinulung*, kejujuran dengan *angger-angger pratikel* dan *pangucap lan lakoni*, serta

kedermawanan dengan *ikhlas lan nrimo*. Dengan demikian, metode role play berbasis nilai-nilai Samin dipandang tepat untuk mengatasi rendahnya perilaku prososial siswa

Adapun pertimbangan dalam penentuan subjek penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas VII SMPN 1 Poncol Tahun Ajaran 2025/2026
2. Siswa tersebut terindikasi memiliki perilaku prososial yang rendah berdasarkan indikator perilaku prososial, yaitu rendahnya perilaku berbagi (*sharing*), kerja sama (*cooperative*), kejujuran (*honesty*), menyumbang (*donating*), menolong (*helping*), dan kedermawanan (*generosity*).

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, diperoleh sebanyak 7 siswa yang memenuhi persyaratan untuk dijadikan sampel dan diberikan perlakuan dalam penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui penyebaran angket berupa serangkaian pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Adapun jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, sehingga responden diminta memilih salah satu jawaban yang telah tersedia sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. sehingga responden cukup

memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia (Sugiyono, 2023).

Pengukuran data pada penelitian ini dilakukan menggunakan skala Likert yang terdiri atas empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Masing-masing pilihan jawaban diberi skor 1–4. Responden diminta memilih dan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang paling mencerminkan kondisi sebenarnya. Instrumen ini disusun dalam dua kategori pernyataan, yakni butir *favorable* (pernyataan yang searah/mendukung objek penelitian) serta butir *unfavorable* (pernyataan yang tidak mendukung objek penelitian). Skor dalam instrument dapat dilihat dalam tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Skor Jawaban Responden

No	Alternatif Jawaban	Skor jawaban	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1.	Sangat Sesuai	4	1
2.	Sesuai	3	2
3.	Tidak Sesuai	2	3
4.	Sangat Tidak Sesuai	1	4

Instrumen penelitian ini menggunakan indikator perilaku prososial yang diadaptasi dari Wenas (2025), dengan butir pernyataan yang dikembangkan agar relevan bagi siswa SMP. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengetahui tingkat

kelayakannya. Adapun rincian kisi-kisi pernyataan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Perilaku Prososial

No	Aspek	Indikator	Fav	Unfav	Jumlah
1.	Berbagi (<i>sharing</i>)	Bersedia berbagi cerita atau pengalaman pribadi	1, 3	2, 4	4
		Menunjukkan kepedulian emosional pada teman	5, 7	6, 8	4
2.	Kerja sama (<i>Cooperative</i>)	Aktiv dalam kerja kelompok atau organisasi	9, 11	10, 12	4
		Senang terlibat dalam kegiatan sosial	13, 15	14, 16	4
3.	Menyumbang (<i>Donating</i>)	Keinginan untuk memberi barang atau uang	17, 19	18, 20	4
		Memiliki Inisiatif	21, 23	22, 24	4
4.	Menolong (<i>Helping</i>)	Memberikan bantuan tanpa pamrih	25, 27	26, 28	4
		Memiliki kepuasan jika membantu	29, 31`	30, 32	4
5.	Kejujuran (<i>Honesty</i>)	Bersedia jujur walau merugikan diri sendiri	33, 35	34, 36	4
		Konsisten antara perkataan dan penguatan	37, 39	38, 40	4
6.	Kedermawanan (<i>Generosity</i>)	Senang memberikan sesuatu tanpa imbalan	41, 43	42, 44	4
		Spontan memberi jika ada yang membutuhkan	45, 47	46, 48	4
TOTAL			24	24	48

Berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 48 butir pernyataan yang diujikan, sebagian besar item memenuhi kriteria validitas

karena memiliki nilai r hitung $> r$ tabel (0,349) pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden sebanyak 32 orang. Sebaliknya, terdapat tiga butir pernyataan yang memiliki nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel sehingga dinyatakan tidak valid. Nilai r hitung terkecil sebesar 0,015 dan nilai tertinggi sebesar 0,778. Rincian hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas

No	Aspek	Indikator	Valid	Gugur	Jumlah
1.	Berbagi (<i>sharing</i>)	Bersedia berbagi cerita atau pengalaman pribadi	1, 2, 3, 4	-	4
		Menunjukkan kepedulian emosional pada teman	5, 6	7, 8	4
2.	Kerja sama (<i>Cooperative</i>)	Aktiv dalam kerja kelompok atau organisasi	9, 10, 11, 12	-	4
		Senang terlibat dalam kegiatan sosial	13, 14, 15, 16		4
3.	Menyumbang (<i>Donating</i>)	Keinginan untuk memberi barang atau uang	17, 18, 19, 20		4
		Memiliki Inisiatif	21, 22, 24	23	4
4.	Menolong (<i>Helping</i>)	Memberikan bantuan tanpa pamrih	25, 26, 27, 28		4
		Memiliki kepuasan jika membantu	29, 30, 31, 32`		4
5.	Kejujuran (<i>Honesty</i>)	Bersedia jujur walau merugikan diri sendiri	33, 34, 35, 36		4
		Konsisten antara perkataan dan penguatan	37, 38, 39, 40		4
6.	Kedermawanan (<i>Generosity</i>)	Senang memberikan sesuatu tanpa imbalan	41, 42, 43, 44		4
		Spontan memberi jika ada yang membutuhkan	45, 46, 47, 48		4
TOTAL			45	3	48

Uji reliabilitas selanjutnya dilakukan untuk menguji konsistensi instrumen penelitian. Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach's Alpha

sebesar 0,970 atau lebih besar dari 0,6, sehingga instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas tersebut disajikan pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of items
.970	45

F. Prosedure Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengacu pada model pengembangan Borg & Gall (dalam Judijanto dkk., 2024) Prosedur penelitian dan pengembangan dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:

1. *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data)

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, serta kajian literatur untuk memperoleh data awal, mengidentifikasi permasalahan, dan mengumpulkan informasi yang menjadi dasar pengembangan produk.

2. *Planning* (perencanaan)

Tahap perencanaan diawali dengan merumuskan tujuan pengembangan metode *role play* berbasis nilai-nilai samin untuk meningkatkan perilaku prososial siswa. Selanjutnya, peneliti menentukan nilai-nilai samin yang akan diintegrasikan serta menyusun rancangan produk berupa skenario *role play*. Pada tahap ini juga

disusun instrumen validasi ahli sebagai dasar penilaian kelayakan produk yang dikembangkan.

3. *Develop preliminary form of product* (pengembangan bentuk permulaan dari produk)

Tahap ini merupakan realisasi rancangan menjadi produk awal berupa panduan metode *role play* berbasis nilai Samin. Produk awal tersebut kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk dievaluasi serta direvisi apabila ditemukan ketidaksesuaian dalam pengembangan metode. Selanjutnya, draf produk juga dinilai oleh ahli bimbingan dan konseling, ahli bahasa, serta praktisi guru bimbingan dan konseling (BK) menggunakan instrumen validasi yang telah disusun. Hasil evaluasi dari para ahli tersebut digunakan sebagai dasar perbaikan sehingga menghasilkan produk yang telah tervalidasi dan layak digunakan pada tahap uji coba lapangan skala kecil.

4. *Preliminary field testing* (uji coba awal lapangan)

Setelah produk dinyatakan valid dan layak untuk diuji coba, maka produk diterapkan dalam kegiatan layanan pada skala terbatas. Uji coba ini melibatkan 7 siswa sebagai subjek penelitian. Hasil uji coba awal lapangan menghasilkan data yang diperoleh dari penilaian siswa mengenai tingkat kepraktisan penggunaan metode tersebut.

5. *Main product revision* (revisi produk)

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk utama. Revisi

dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan selama uji coba terbatas hingga diperoleh draf metode *Role Play* yang valid.

6. *Main field testing* (uji coba lapangan)

Melaksanakan uji coba produk kepada siswa untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan dan efektivitas awal produk.

7. *Operational product revision* (revisi produk operasional)

Menyempurnakan produk berdasarkan hasil uji coba lapangan.

8. *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional)

Menguji kelayakan produk yang telah direvisi pada kondisi yang lebih nyata.

9. *Final product revision* (revisi produk akhir)

Melakukan penyempurnaan akhir untuk menghasilkan produk yang layak digunakan.

10. *Dissemination and implementation* (Diseminasi dan Implementasi)

Menyebarkan dan menerapkan produk yang telah dikembangkan kepada pengguna yang lebih luas.

Berdasarkan Langkah-langkah prosedur penelitian yang telah dijelaskan, maka dalam penelitian ini peneliti akan melakukan Langkah penelitian dari tahap 1 hingga tahap 5, yaitu (1) Penelitian dan Pengumpulan data (research and information collecting), (2) Perencanaan (planning), (3) Pengembangan Bentuk Permulaan dari Produk (develop preliminary form of product), (4) uji coba lapangan (preliminary field testing), (5) Revisi produk (main product revision)