



**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI
TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 BAUBAU**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Bimbingan Dan Konseling*

**MARIANA
113010031**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BUTON
BAUBAU
2018**



**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI
TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 BAUBAU**

HASIL PENELITIAN

**MARIANA
113010031**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BUTON
BAUBAU
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN

Judul : Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII
SMP Negeri 4 Baubau

Nama : Mariana

NPM : 113010031

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk diajukan dan dipertahankan
dihadapan penguji hasil penelitian

Pembimbing I

Pembimbing II

Wa Ode Husniah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0916096803

Rasman Sastra Wijaya, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0905068301

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MARIANA
NPM : 113010031
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Buton

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau” adalah hasil karya penulis dan apabila terbukti skripsi ini dibuat orang lain atau hasil plagiat baik sebagian maupun seluruhnya, maka penulis bersedia dituntut sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku dan sekaligus skripsi dan gelar yang diperoleh batal demi hukum.

Baubau, Januari 2018

Yang membuat pernyataan

MARIANA
113010031

HALAMAN PENGESAHAN

MOTTO

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah swt., Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah pada Nabiyullah Muhammad saw., atas ridho-Nya telah melimpahkan segala berkah, rahmat, hidayah, serta kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau”. Skripsi ini diajukan kepada Program studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Buton sebagai salah satu persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan.

Penulis menyadari tanpa bantuan dan kerja keras serta ridho Allah swt., penyusunan skripsi ini tidak akan selesai. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan arahan, dorongan, bantuan finansial, moril maupun spiritual selama penulis menjalani masa studi dan dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Suriadi, S.P., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Buton
2. Suardin, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Wa Ode Husniah, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Bimbingan Konseling dan pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan ilmunya guna membimbing, mengarahkan, memotivasi, dan memberi saran serta masukan yang membangun sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

4. Rasman Sastra Wijaya, S.Pd., M.Pd., pembimbing II yang dengan sikap kearifannya memberikan motivasi, meluangkan waktu, tenaga dan ilmunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi
5. Maria Ulfa S.Pd., M.Si., Ketua Sidang dan Ria Safaria Sadif, M.Psi., Psikolog., Sekretaris Sidang Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan kesempatan, nasehat, dan dorongan kepada penulis untuk belajar banyak hal dalam upaya pengembangan wawasan dan menyelesaikan studi tepat waktu.
6. Seluruh dosen Universitas Muhammadiyah Buton, terkhusus dosen Program studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu, nasehat, dan saran dengan niat ikhlas;
7. Para staf administrasi tata usaha dan pengelola perpustakaan Universitas Muhammdiyah Buton yang telah menyediakan kemudahan pelayanan administrasi dan sumber informasi selama penulis menjalani masa studi
8. Kedua orangtua dan mertuaku yang tercinta H. Muh. Zazali & Hj. Sitti Aisa, dan Bapak Ld. Zadim dan Wa Ode Mulia yang telah banyak mendoakan dan dukungan kepada penulis secara moril hingga skripsi ini dapat selesai,
9. Suami tercinta La Ode Jawaruddin dan anak-anak tersayang Muh. Adrian Maurafa, Riski Dwi Aura, dan Aimar Hiransahserta anggota keluarga dan kerabat yang tidak bisa penulis satu-persatu namanya yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya,
10. Sahabat dan rekan seperjuangan bimbingan konseling terkhusus kelas A yang tiada henti memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.

Penulis tidak dapat membalas jasa budi baik dari semua pihak yg telah membantu penulisan selama studi khususnya menyelesaikan skripsi ini, semoga amal baiknya mendapat ridho dan berkah dari Allah SWT. Serta diberikan kebahagiaan dunia dan akhirat. Penulis berharap semoga skripsi dapatt bermanfaat terutama bagi pengembangan ilmu dan perrbaikan kualitas perbaikan

Sekian dan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Baubau, Januari 2018

Mariana

ABSTRAK

Mariana, 113010031, Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau. Pembimbing I, Wa Ode Husniah, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II, Rasman Sastra Wijaya, S.Pd., M.Pd.

Rendahnya motivasi belajar siswa terlihat pada prestasi belajar siswa. Kurangnya motivasi dalam diri siswa akan menurunkan minat, kemauan dan semangat yang rendah dalam belajar. Dalam hal ini, peneliti memilih layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kuantitatif metode eksperimen *pre-experimental* dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau melalui teknik *simple random sampling* dengan sampel penelitian 61 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diperoleh kesimpulan: (1) secara umum, tingkat motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau menunjukkan bahwa 43 siswa atau 70.5% subyek memiliki motivasi belajar pada kategori sedang, dan 18 siswa atau 29.5% subyek memiliki motivasi belajar yang tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan melalui teknik *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.; (2) ada perbedaan yang signifikan antara kelompok pretest dengan kelompok posttest dengan nilai masing-masing nilai sig. (2-tailed) probabilitas 0,000 pada taraf signifikansi nilai 0.05 ($p < 0.05$), yang berarti dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilakukan berhasil secara signifikan atau efektif untuk dilakukan.

Kata kunci: *role playing*, motivasi belajar

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIK	8
A. Layanan Bimbingan Kelompok	8
B. Teknik <i>Role Playing</i>	19
C. Motivasi Belajar	25
D. Kerangka pikir.....	32
E. Hipotesis	34

BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Pendekatan Penelitian	35
B. Desain Penelitian.....	35
C. Populasi dan sampel Penelitian	36
D. Definisi Operasional	37
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Pelaksanaan Penelitian.....	49
B. Hasil Analisis Data.....	65
C. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain penelitian <i>One Group Pre Test Posttest design</i>	35
Tabel 3.2. Distribusi populasi dalam penelitian (jumlah siswa)	36
Tabel 3.3. Blue-print skala motivasi belajar	42
Tabel 3.4. Spesifikasi Skala motivasi belajar.....	42
Tabel 3.5. Reliabilitas skala motivasi belajar.....	44
Tabel 3.6. Distribusi aitem skala motivasi belajar uji instrumen.....	45
Tabel 3.7. Reliability Statistics Penyetaraan aitem.....	46
Tabel 3.8. Distribusi Aitem Skala motivasi belajar setelah tahap penyetaraan aitem	47
Tabel 3.9. <i>Blue print</i> skala motivasi belajar setelah uji instrumen dengan penomoran baru.....	48
Tabel 4.1. Matrik Tahap pelaksanaan Layanan Bimbingan	50
Tabel 4.2. Deskripsi data motivasi belajar	66
Tabel 4.3. Norma Kategorisasi	66
Tabel 4.4. Kategorisasi Motivasi Belajar	67
Tabel 4.5. Hasil Pretest Kategorisasi aspek-aspek Motivasi Belajar	69
Tabel 4.6. Hasil Posttest Kategorisasi aspek-aspek Motivasi Belajar	71
Tabel 4.7. Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov Test	72
Tabel 4.8. Uji homogenitas hasil pretest dan posttest	72
Tabel 4.9. Hasil Analisis Paired Sample T Test	73
Tabel 4.10. Hasil analisis uji asumsi Paired samples test	74
Tabel 4.11. Profil motivasi belajar siswa	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka pikir penerapan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.....	34
Gambar 4.1. Perbandingan Pretest dan Posttest Motivasi Belajar	68
Gambar 4.2. Kategorisasi aspek-aspek motivasi belajar sebelum pemberian layanan dengan teknik <i>role playing</i> Pretest dan posttest kelompok kontrol dan eksperimen.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

1. Skala Uji Instrumen motivasi belajar	78
2. Kisi-kisi aitem skala motivasi belajar	82
3. Data Uji Instrumen motivasi belajar	86
4. Reliabilitas hasil uji instrumen motivasi belajar	90
5. Skala penelitian motivasi belajar	93
6. Data Penelitian	96
7. Hasil uji kategorisasi motivasi belajar	101
8. Hasil uji Normalitas	109
9. Hasil uji homogenitas.....	109
10. Hasil paired t test.....	110
11. Rancangan Pelaksanaan Layanan	111
12. Cerita Pendek Motivasi	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dilakukan melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi timbal balik antara guru dan siswa. Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut antara lain guru, siswa, sarana dan prasarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Faktor-faktor tersebut saling berhubungan satu sama lain. Suatu pembelajaran di kelas dikatakan berhasil apabila antara satu faktor dengan yang lain berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya masing-masing (Wina Sanjaya, 2011: 57).

Dalam setiap proses pendidikan selalu melibatkan pendidik dan siswa. Maka diperlukan hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa, sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Suatu aktivitas pembelajaran melibatkan kemampuan fisik, kemampuan mental, dan kemampuan sosial. Cara guru mengajar melibatkan peranan, inisiatif, dan keikutsertaan siswa yang tinggi dalam menetapkan masalah, mencari informasi, dan menentukan cara pemecahan masalah.

Pentingnya peranan motivasi dalam proses pembelajaran perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melakukan berbagai tindakan atau bantuan kepada siswa. Turner dan Johnson (Kertamuda, 2008) menyatakan bahwa motivasi yang dikembangkan merupakan kunci yang membedakan perilaku dari setiap orang dalam mempengaruhi prestasi belajarnya. Menurut Sardiman (2011) dalam

kegiatan belajar, maka motivasi menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Motivasi yang kuat dalam diri siswa akan meningkatkan minat, kemauan dan semangat yang tinggi dalam belajar. Motivasi amatlah berperan penting dalam kegiatan belajar seorang siswa, tingginya motivasi belajar dalam diri siswa akan berdampak pada pencapaian prestasi belajar siswa. Siswa dengan motivasi yang tinggi akan mempunyai keinginan untuk melaksanakan kegiatan belajar meski tanpa tekanan dari luar.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 4Baubau merupakan sekolah menengah pertama yang terletak di jantung kota Baubau. Hampir semua sekolah menengah di kota Baubau memiliki masalah dalam pembelajaran yang sama dengan sekolah-sekolah lain yaitu masalah motivasi belajar yang rendah. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal Senin, 7 Agustus 2017 peneliti mengamati secara langsung dalam proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar tersebut tampak sebagian siswa yang kurang semangat mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut terlihat pada beberapa siswa saling berbicara dengan siswa yang lain, ada juga beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan menyimak pelajaran yang disampaikan oleh guru dan lebih memilih bermain handphone, terlihat pula beberapa siswa mengantuk dan membaringkan kepala di atas meja.

Di samping itu, juga terlihat beberapa siswa yang bolos pada jam pelajaran. Hal tersebut dilakukan siswa di jam menjelang pulang sekolah, sekitar pukul 12.00 siang. Hasil wawancara dengan beberapa siswa, para siswa kurang

semangat mengikuti pelajaran, memilih untuk berbincang dengan teman yang lain dan bolos pada saat jam pelajaran tertentu dikarenakan faktor guru. Menurut pengakuan beberapa siswa, ketika guru menyampaikan materi pelajaran, materi pelajaran yang disampaikan kurang menarik, disamping itu cara dan metode guru menyampaikan juga monoton, tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan pendapat siswa kurang diapresiasi. Selain itu, siswa juga menjelaskan bahwa guru yang mengajar jarang memberikan memotivasi siswa sehingga siswa kurang semangat mengikuti untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, peneliti merangkum informasi bahwa memang terlihat beberapa siswa yang kurang semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar dikarenakan kurangnya motivasi siswa dari keluarga dan lingkungannya. Jika di lingkungan sekolah, guru-guru mata pelajaran telah berusaha dan bekerjasama dengan guru bimbingan dan konseling untuk mengatasi hal tersebut dengan memberikan layanan bimbingan dan memotivasi siswa, akan tetapi hal tersebut tetap kurang efektif dilakukan.

Di samping itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di sekolah terkhusus pada kelas VIII, menjelaskan bahwa siswa-siswa kurang motivasi belajarnya terlihat pada prestasi belajar yang rendah. Selain itu, guru BK juga menjelaskan bahwa memang terlihat beberapa siswa merasa bosan dan jenuh di dalam kelas pada saat pemberian layanan dan bimbingan berlangsung, akan tetapi guru BK selalu memberikan permainan seperti mengajak

siswa berdiri meluruskan badan dan mengajak siswa humor sejenak, namun hal tersebut juga kurang efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti mengkaitkan masalah motivasi belajar dengan teknik konseling *role playing*. Teknik ini berusaha membantu individu dengan memainkan peran yang disesuaikan dengan kehidupan nyata, sehingga individu dapat memahami perasaan orang lain, belajar untuk mengembangkan empati kepada orang lain, belajar untuk memecahkan masalah secara berkelompok, dan individu dapat menjaga tingkah lakunya sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat sehingga tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Melalui teknik bermain teknik peran atau *role playing*, siswa dapat mencoba mengeksplorasi dirinya atau pemahaman tentang dirinya dalam berhubungan dengan individu yang lain, yaitu memperagakan dan mendiskusikan perannya secara bersama-sama sehingga individu dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan ide yang dimilikinya untuk memberikan solusi pemecahan masalah yang sedang dihadapinya secara bersama . sebagai suatu teknik bimbingan dan konseling, *role playing* berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Merujuk penjelasan uraian tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau.

Sepanjang pengetahuan peneliti, belum ada penelitian yang meneliti tentang “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role*

Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau”. Namun, penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Dian Novianti Sitompul yang berjudul “Pengaruh penerapan layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* terhadap perilaku solidaritas siswa dalam menolong teman di SMA Negeri 1 Rantau Utara T.A 2014/2015. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* diperoleh data pretest perilaku solidaritas siswa dalam menolong teman dengan rerata 64.6 dan rerata posttest sebesar 123.3 dan terdapat peningkatan internal perilaku solidaritas siswa sebesar 30.27%. Penelitian menggunakan teknik analisis data wilcoxon.

Selain itu penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Chadijah dan Agustin yang berjudul “Bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah Kelas VIII SMPN 26 Surakarta Tahun pelajaran 2011/2012. Penelitian ini menggunakan PTBK dengan dua siklus dengan menggunakan teknik analisis data triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian tindakan melalui layanan bimbingan kelompok *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah hal tersebut tampak pada signifikansi sebesar 86.68 atau 52.76%.

Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Rosyida Nur Zulfah yang berjudul “Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri Manggungan Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan pre-eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest posttest*

design dengan jumlah populasi 21 siswa dan sampel penelitian 10 siswa. Analisis data yang digunakan analisis deskriptif wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri Manggungan Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan uraian tersebut di atas tentang penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang peneliti lakukan dengan judul “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau”, berbeda dengan penelitian terdahulu baik cakupan variabel, subyek, lokasi, maupun metode penelitian.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah layanan bimbingan kelompok melalui teknik *Role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Baubau?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dipakai:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai acuan pelaksanaan bimbingan dan konseling yang inovatif dan mendukung teori teknik *Role Playing* dalam pelaksanaan bimbingan kelompok.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa memperoleh wawasan yang lebih luas, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar dengan teknik *Role Playing* sehingga bisa meningkatkan motivasi belajarnya.

b. Bagi Guru

- 1) menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- 2) Memudahkan guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi bahan pertimbangan untuk mengambil kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah.
- 2) Mengetahui kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
- 3) Mendorong guru lain untuk aktif melaksanakan pembelajaran yang inovatif.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Kelompok adalah sekumpulan orang-orang yang terdiri dari tiga orang atau lebih. Kelompok memiliki hubungan yang intensif diantara satu sama lainnya, terutama kelompok primer. Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang dilakukan oleh lebih dari dua orang, tetapi dalam jumlah terbatas dan komunikasi hanya di akses oleh kalangan kelompok tersebut. Kelompok kecil adalah sekumpulan perorangan yang relatif kecil yang masing-masing dihubungkan oleh beberapa tujuan yang sama dan mempunyai derajat organisasi tertentu diantara mereka (Suprayanti, 2008:23)

Layanan Konseling Kelompok dan/atau Bimbingan Kelompok merupakan jenis layanan konseling yang mengikutkan sejumlah peserta dalam bentuk kelompok, dengan konselor sebagai pemimpin kelompok. Layanan ini mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi dan/atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok.

Didalam dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok, sedangkan didalam dibahas masalah pribadi yang dialami masing-masing anggota kelompok. Baik topik umum maupun masalah pribadi itu dibahas melalui suasana dinamika kelompok yang intensif dan konstruktif. Layanan ini dapat dilakukan di mana saja, di dalam ruangan atau di luar ruangan,

di sekolah atau di luar sekolah, di rumah salah seorang peserta atau di rumah konselor, di suatu kantor, atau di ruang praktik pribadi konselor. Di manapun kedua jenis layanan ini dilaksanakan, harus terjamin bahwa dinamika kelompok dapat berkembang dengan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuankelompok (Gazda, 1984)

Menurut Prayitno (1995: 178), Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan lain sebagainya; apa yang dibicarakan itu semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri dan untuk peserta lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

2. Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok terdiri dari 4 tahap, yaitu : tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran (Prayitno, 1995:40-60).

1) Tahap Pembentukan

Tahap ini merupakan tahap pengenalan dan penjabaran, dimana para peserta diharapkan dapat lebih terbuka menyampaikan harapan keinginan dan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh masing-masing anggota. Penampilan pemimpin kelompok pada tahap ini hendaknya benar-benar bisa meyakinkan anggota kelompok sebagai orang yang bisa dan bersedia membantu anggota kelompok mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam memulai pembentukan kelompok perlu adanya perencanaan yang matang. Oleh karena itu keberhasilan kelompok yang dibentuk tidak terlepas dari perencanaan dan pelaksanaan konseling kelompok itu sendiri. Berbagai ahli telah mengenali tahap-tahap perkembangan itu. Mereka memakai istilah yang kadang-kadang berbeda namun pada dasarnya mempunyai isi yang sama.

Beberapa tahapan dalam pembentukan kelompok adalah sebagai berikut.

- a. Mengembangkan alasan-alasan pembentukan kelompok.

Alasan yang jelas dan terarah merupakan kunci yang paling penting dalam merencanakan pembentukan suatu kelompok.

- b. Adanya konsep teori yang jelas yang mendasari pembentukan suatu kelompok.

Sebagai layanan profesional, dalam bimbingan dan konseling kelompok perlu adanya batasan dan kekuatan untuk membentuk suatu kelompok.

c. Mempertimbangkan kondisi kehidupan sehari-hari

Pembentukan suatu kelompok perlu mempertimbangkan hal-hal yang sifatnya spesifik, konkrit, dan tujuannya praktis serta prosedural. Pemimpin kelompok harus sensitif terhadap kondisi realita agar dapat mencegah reaksi-reaksi negatif dari para anggota kelompok.

d. Mempublikasikan kelompok untuk mendapatkan anggota

Kelompok yang potensial yang mau bergabung diperlukan publikasi kelompok agar diketahui secara umum.

Pemimpin kelompok yang pandai melakukan teknik dengan memperkenalkan diri secara terbuka, menjelaskan prosesnya sebagai pemimpin kelompok dengan menggunakan komunikasi yang hangat dan bersahabat akan lebih mudah diterima oleh anggota dalam menjalankan kegiatan kelompok.

Pemimpin kelompok dalam tahap ini diharapkan juga harus pandai membaca situasi. Mungkin saja dalam situasi pembentukan ini keakraban dan keterikatan anggota kelompok belum terjalin. Bisa saja antara anggota yang satu dengan yang lainnya belum saling kenal mengenal.

Apabila keadaan seperti yang dikemukakan di atas memang dirasakan terjadi dalam kelompok, maka tugas pemimpin kelompok adalah membina suasana keakraban dan merangsang keterlibatan anggota dengan

menumbuhkan semangat kebersamaan perasaan sekelompok. Bila masih dirasakan anggota kelompok masih enggan memikul tugas atau tanggung jawab, atau masih terjadi kebakuan suasana, maka pemimpin kelompok harus dapat merangsang dan mengarahkan anggota kelompok. Misalnya dengan menggunakan pertanyaan yang menyenangkan atau melalui permainan kelompok.

Berikut ini dikemukakan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan yang seharusnya dilakukan dalam tahap pembentukan:

- a. Menerima secara terbuka dan mengucapkan terima kasih atas kehadiran dan kesediaan anggota kelompok melaksanakan kegiatan.
- b. Berdoa secara bersama, sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-Menjelaskan pengertian bimbingan kelompok atau konseling kelompok (disesuaikan dengan kegiatan apa yang direncanakan).
- c. Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok atau konseling kelompok.
- d. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok atau konseling kelompok.
- e. Menjelaskan asas-asas bimbingan dan konseling yaitu asas kerahasiaan, kesukarelaan, kegiatan, keterbukaan, kenormatifan.
- f. Melaksanakan pengenalan dilanjutkan dengan permainan pengakraban.

2) Tahap Peralihan atau Transisi

Tahap transisi adalah suatu tahap setelah proses pembentukan dan sebelum tahap kerja kelompok. Dalam kelompok yang diperkirakan

berakhir 12-15 sesi, tahap transisi terjadi pada sesi kedua atau ketiga dan biasanya berlangsung satu sampai tiga pertemuan. Tahap ini terdiri dari dua bagian proses yang ditandai dengan ekspresi, sejumlah emosi dan interaksi anggota. Tahap transisi dimulai dengan periode *kekacauan* (storming) ada beberapa hal yang menjadi karakteristik dari storming yaitu berkaitan dengan hubungan antar teman, perlawanan, dan pemrosesan antar tugas, norma dan norming, ada perbedaan sekaligus hubungan antara konsep norma dan norming, norma adalah harapan-harapan tentang perilaku anggota kelompok yang harus atau tidak harus dilakukan. Fungsi norma kelompok adalah untuk mengatur penampilan kelompok sebagai unit yang terorganisir dan mengarahkannya dalam tujuan-tujuannya. Norming adalah perasaan akan “kekitaan”, identitas, kekelompokan, kesatuan yang muncul ketika individu-individu merasa sebagai anggota suatu asosiasi atau organisasi yang besar dari dirinya.

Secara operasional hakikat tahap ini merupakan transisi antara tahap pembentukan dengan tahap kegiatan. Pada tahap ini pemimpin kelompok sekali lagi harus jeli dalam melihat dan membaca situasi. Apabila masih terlihat gejala-gejala penolakan, rasa enggan, salah paham, kurang bersemangat dalam melaksanakan kegiatan maka pemimpin kelompok tidak boleh binggung, apalagi berputus asa.

Menghadapi keadaan seperti di atas pemimpin kelompok hendaknya memiliki kepekaan yang tinggi melalui penghayatan indera dan penghayatan rasa. Tugas pemimpin kelompok menghadapi situasi seperti

itu mendorong anggota kelompok secara sukarela membuka diri untuk mengikuti kegiatan kelompok. Penampilan pemimpin kelompok yang menggambarkan sikap yang tulus, wajar, hormat, hangat dan empati akan sangat membantu mencairkan suasana menuju tahap kegiatan.

Perlu diingat bahwa tahap kedua ini merupakan “jembatan” anatar tahap pertama dan tahap ketiga. Adakalanya untuk menempuh jembatan itu dapat dilalui dengan mudah, dan adakalanya ditempuh dengan sukar. Dalam keadaan seperti ini pemimpin kelompok harus berhasil membawa anggota kelompok meniti jembatan itu dengan selamat. Kalau perlu beberapa hal pokok yang sudah dibahas pada tahap pertama dapat dibahas kembali seperti asas kerahasiaan, keterbukaan dan seterusnya.

Tahap peralihan dapat dilaksanakan melalui langkah-langkah:
(Prayitno, 2005:34)

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya
- b. Menawarkan sambil mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap ketiga).
- c. Membahas suasana yang terjadi
- d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota
- e. Kalau dipandang perlu, kembali ke beberapa aspek tahap pertama (tahap pembentukan)

3) Tahap Kegiatan

Tahapan kegiatan merupakan tahap inti dari proses suatu kelompok dan merupakan kehidupan yang sebenarnya dari kelompok. Tahapan

kegiatan selalu dianggap sebagai tahapan yang selalu produktif dalam perkembangan kelompok yang bersifat membangun (*constructive nature*) dan dengan pencapaian hasil yang baik (*achievement of results*) selama tahapan kerja hubungan anggota kelompok lebih bebas dan lebih menyenangkan. Hubungan antar anggota berkembang dengan baik (*saling tukar pengalaman, membuka diri secara bebas, saling tanggap dan tukar pendapat, dan saling membantu*). Dalam perkembangan kelompok, tahapan kegiatan merupakan kekuatan terapeutik seperti keterbukaan terhadap diri sendiri dan orang lain dan munculnya ide-ide baru yang membangun. Apapun yang menjadi tujuan, suatu kelompok yang sehat akan menampilkan keakraban, keterbukaan (*self disclosure*), umpan balik, kerja kelompok, konfrontasi dan humor. Perilaku-perilaku positif yang dinyatakan dalam hubungan interpersonal antar anggota akan muncul dalam hubungan sebaya (*peer relationships*).

Tahap ini sangat menentukan keberhasilan kegiatan kelompok. Jika tahap sebelumnya berhasil dengan baik, maka tahap ini akan berlangsung dengan lancar.

Dalam bimbingan kelompok tahap ini diwujudkan dalam kegiatan-kegiatan :

- a. Masing-masing anggota secara bebas mengemukakan topik bahasan (kelompok bebas); Pemimpin kelompok mengemukakan suatu topik untuk dibahas oleh kelompok (kelompok tugas).

- b. Menetapkan topik yang akan dibahas terlebih dahulu (kelompok bebas); Tanyan jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas, yang menyangkut topik yang dikemukakan pemimpin kelompok (kelompok tugas).
- c. Anggota membahas topik secara mendalam dan tuntas.
- d. Kegiatan selingan

Dalam konseling kelompok tahap ini diwujudkan dalam kegiatan-kegiatan.

- a. Setiap anggota kelompok mengemukakan masalah pribadi yang perlu mendapat bantuan kelompok untuk pengentasannya.
- b. Kelompok memilih masalah mana yang hendak dibahas dan dientaskan pertama, kedua, ketiga, dst.
- c. Klien (anggota kelompok yang masalahnya dibahas) memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai masalah yang dialaminya.
- d. Seluruh anggota kelompok aktif membahas masalah klien melalui berbagai cara, seperti : bertanya, menjelaskan, mengkritisi, memberi contoh, mengemukakan pengalaman pribadi, menyarankan.
- e. Klien setiap kali diberi kesempatan untuk merespon apa-apa yang ditampilkan oleh rekan-rekan anggota kelompok.

4) Tahap Pengakhiran

Tahap pengakhiran secara keseluruhan merupakan akhir dari serangkaian pertemuan kelompok. Keseluruhan pengalaman yang diperoleh anggota selama proses kerja ini memerlukan perhatian khusus

dari pimpinan kelompok, terutama ketika kelompok hendak dibubarkan. Pembubaran kelompok secara keseluruhan idealnya dilakukan setelah tujuan kelompok tercapai. Tetapi adakalanya terjadi lebih cepat dari yang direncanakan atau yang disebut pembubaran dini. Sesungguhnya pembubaran kelompok dalam proses layanan kelompok bimbingan dan konseling adalah proses alamiah yang harus disadari oleh pimpinan dan anggotaanggotanya, dan mereka diharapkan dapat mempersiapkan diri dengan sebaik mungkin untuk menghadapi pembubaran itu. Oleh karena itu kegiatan utama anggota kelompok, menjelang kelompok dibubarkan adalah (1) membayangkan kembali pengalaman mereka selama kerja kelompok berlangsung. (2) memproses kembali ingatannya. (3) mengevaluasi. (4) mengakui dan mengakomodasikan perasaan-perasaan anggota kelompok dan mengakomodasikan perasaan-perasaan anggota yang saling bertentangan dan (5) membantu anggota dalam membuat keputusannya secara kognitif untuk menghadapi masa depan. Oleh karena itu untuk mencapai sasaran pembubaran kelompok perlu diperhatikan beberapa hal diantaranya menyangkut persiapan dampak pembubaran terhadap anggota, kemungkinan pembubaran dini, prosedur pembubaran, masalah-masalah yang terkait dengan pembubaran dan hal-hal lain yang menyangkut tindak lanjut (Supriatna, Mamat. 2003:21)

Sebagai tahap penutup dari kegiatan bimbingan kelompok dan/atau konseling kelompok. Tugas pemimpin kelompok dalam tahap ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
- b. Pemimpin kelompok dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan.
- c. Membahas kegiatan lanjutan
- d. Mengemukakan pesan dan harapan
- e. Doa penutup

3. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Tujuan umum layanan dan/atau adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi anggota kelompok, khususnya kemampuan dalam berkomunikasi. Secara khusus tujuan dan adalah sebagai berikut.

- 1) Bimbingan kelompok bertujuan membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan actual dan menjadi perhatian anggota kelompok. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Dalam hal ini kemampuan berkomunikasi, verbal maupun non verbal, ditingkatkan.
- 2) Konseling kelompok terfokus pada pembahasan masalah pribadi salah satu anggota kelompok secara bergantian. Melalui layanan kelompok yang intensif dalam upaya pemecahan masalah tersebut para anggota kelompok memperoleh dua tujuan sekaligus, yaitu :

- a. Berkembangkannya perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap terhadap pada tingkah laku khususnya dalam bersosialisasi/komunikasi
- b. Terpecahkannya masalah individu yang bersangkutan dan diperolehnya imbasan pemecahan masalah tersebut bagi anggota kelompok yang lain.

B. Teknik *Role Playing*

1. Pengertian Teknik *Role Playing*

Menurut Corsini dalam Romlah (1994:47-48) dari hasil kajian kepustakaan ditemukan bahwa istilah *role playing* mempunyai empat macam arti, yaitu:

- (1) Sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peran tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis, dan memainkannya untuk tujuan hiburan.
- (2) Sesuatu yang bersifat sosiologis, yaitu pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial. Di dalam pelaksanaan bimbingan dan psikoterapi, permainan peranan mempunyai arti seperti pada kategori keempat.
- (3) Suatu perilaku tiruan atau perilaku tarian dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang diharapkan, dirasakan atau diinginkannya.
- (4) Sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan, dimana seseorang memainkan situasi imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya

pemahaman diri, meningkatkan ketrampilan-ketrampilan berperilaku, menganalisis perilaku, atau menunjukkan kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang, atau bagaimana seseorang harus berperilaku.

Menurut Bennett (dalam Romlah, 1994:

48) permainan peranan adalah suatu alat belajar untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi di dalam kehidupan yang sebenarnya.

Corsini (dalam Romlah,

1994:48) mengemukakan bahwa permainan peranan dapat dipergunakan: (1) sebagai alat untuk mendiagnosis dan memahami seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan secara spontan kejadian yang terjadi di dalam kehidupan yang sebenarnya; (2) sebagai media pengajaran, melalui proses modeling anggota kelompok dapat mempelajari keterampilan-keterampilan

hubungan antar pribadi melalui pengamatan terhadap berbagai macam cara pemecahan masalah; (3) sebagai metode pelatihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu, melalui keterlibatan secara aktif di dalam proses permainan peranan anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-pengertian baru dan mempraktekkan keterampilan-keterampilan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik *roleplay* adalah teknik bermain peran yang bersifat sosiologis dan berkaitan dengan pendidikan yang dapat digunakan untuk alat belajar dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengetahuan-pengetahuan mengenai hubungan antar manusia yang terjadi di dalam kehidupan sebenarnya.

2. *Role Playing* Terstruktur (*structuring roleplaying*)

Di dalam *roleplaying* terstruktur fasilitator menentukan struktur permainan dan menjelaskannya kepada peserta permainan. Peserta diberi instruksi mengenai hubungan antara pemeran utama dengan pemeran-pemeran yang lain, sifat-sifat pemain, situasi yang akan dimainkan, hal-hal lain yang ada kaitannya. Selain itu juga diinformasikan tentang tujuan dan masalah-masalah yang akan dipresentasikan di dalam permainan. Para pemain masih mempunyai kebebasan untuk mencoba perilaku baru, mencoba berbagai cara, dan menentukan perilaku-perilaku yang mereka anggap penting. Di dalam permainan peranan terstruktur kelompok merespon kepada situasi, isu-isu, dan bahan-bahan yang sudah dirancang oleh fasilitator.

3. Langkah-langkah Pelaksanaan *Role Playing* Terstruktur

Sebelum melakukan teknik *roleplaying* terstruktur, sebaiknya perhatikan prinsip-prinsip pokok yang ada *role playing* terstruktur (Romlah, 1994: 57) yaitu:

- (1) Merumuskan tujuan khusus yang berupa perilaku yang didasarkan pada hasil pengamatan, wawancara, analisis data yang ada, analisis kebutuhan-kebutuhan kelompok secara umum
- (2) Mengidentifikasi masalah-masalah yang ada hubungannya dengan tujuan yang ingin dicapai
- (3) Membuat petunjuk untuk pemegang peran, pengamat, peserta permainan lain
- (4) Membuat format untuk bahas dan diskusi tentang masalah-masalah pokok yang dihadapi kelompok.

Langkah-

langkah pelaksanaan *role playing* terstruktur secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan, pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah (a) menentukan topik, (b) membuat garis besar cerita, dan (c) membuat skenario.
- b. Pelaksanaan, hal-hal yang dilakukan adalah (a) menciptakan *rapport* (hubungan baik), (b) melakukan tanya jawab, (c) menentukan kelompok bermain, dan (c) menjelaskan tugas kelompok penonton.
- c. Evaluasi dan diskusi, pada tahap evaluasi dan diskusi, konselor melakukan evaluasi bersama-sama tentang (a) perasaan para pemain, (b) alur cerita, (c) kesesuaian pemain dengan karakter yang dibawa, (d) jalannya cerita, (e) perilaku yang patut dicontoh.
- d. Ulangan permainan, kegiatan *role playing* dilakukan jika kegiatan tersebut masih belum mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4. Keuntungan Teknik *Role Playing*

Keuntungan teknik *role playing* secara garis besar dapat dikelompokkan ke dalam tiga hal, yaitu: memberikan kesempatan mengungkapkan sikap dan perasaan secara positif dan aman, mengaitkan apa yang dipelajari di sekolah dengan yang terjadi di dunia luar sekolah (masyarakat), dan memberikan motivasi siswa untuk belajar karena memberikan balikan yang langsung dan cepat. Keuntungan permainan peranan dapat dirangkum sebagai berikut :

- a) Memberikan kesempatan siswa untuk mengekspresikan perasaan-perasaan yang tersembunyi
- b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan masalah-masalah dan isu-isu tersembunyi
- c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut merasakan yang dirasakan orang lain dan memahami motivasinya
- d) Memberikan latihan berbagai jenis perilaku
- e) Menggambarkan masalah-masalah sosial umum dan dinamika interaksi kelompok baik secara formal maupun informal
- f) Menghidupkan penyajian deskripsi akademik materi pelajaran dan informasi bimbingan
- g) Memotivasi siswa dan efektif karena siswa aktif
- h) Memberikan balikan yang cepat baik bagi siswa maupun fasilitator
- i) Berpusat pada siswa dan memenuhi; kelompok dapat mengontrol isi atau bahan yang dipelajari dan kecepatan belajar kelompok

j) Menghilangkan kesenjangan antar yang diajarkan di sekolah dengan yang terjadi di kehidupan yang sebenarnya

k) Dapat merubah sikap

Memungkinkan pelatihan/pengajaran di bawah control perasaan dan emosi (Romlah, 1994: 58-59).

Dengan adanya keuntungan-keuntungan tersebut, diharapkan tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Karena salah satu keuntungan dari teknik *role playing* ini adalah menghadirkan penyaji deskripsi akademik materi pelajaran dan informasi bimbingan. Jadi, ketika menyajikan informasi bimbingan lebih menyenangkan dan siswa pun ikut peran serta dalam pemberian informasi tersebut.

5. Kelemahan Teknik Permainan Peranan

Kelemahan teknik permainan peranan biasanya berkisar pada tiga bidang, yaitu: suasana dan adat kebiasaan proses belajar mengajar di kelas; ketepatan dan relevansi tentang apa yang dipelajari dan tingkat sejauh mana guru atau fasilitator harus mengontrol apa yang dipelajari siswa; dan sumber baik yang berupa orang, ruang dan waktu. Secara rinci permainan peranan mempunyai potensi kelemahan sebagai berikut:

- a. Fasilitator kehilangan control tentang apa yang dipelajari, dan urutan bagaimana materi itu harus dipelajari.
- b. Penyederhanaan materi dapat menyebabkan salah arah
- c. Memerlukan banyak waktu

- d. Memerlukan sumber-sumber lain; orang, ruang hal-hal khusus yang belum tentu tersedia
- e. Bergantung pada kualitas fasilitator dan siswa
- f. Pengaruhnya mungkin dapat menimbulkan penarik diri atau gejala-gejala mempertahankan diri
- g. Mungkin dipandang terlalu bersifat “main-main” dan terlalu membuang-buang waktu
- h. Kemungkinan dapat mendominasi belajar dengan hal-hal yang tidak menyangkut teori yang padat dan fakta
- i. Bergantung pada apa yang sudah diketahui siswa (Romlah, 1994: 60).

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Donald (Sardiman, 2011) mengemukakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Pengertian ini mengandung tiga elemen penting, pertama motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Kedua motivasi ditandai dengan munculnya rasa/afeksi seseorang. Ketiga motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari aksi, yakni tujuan.

Motivasi merupakan daya pendorong dan pemeliharaan seseorang dalam bertindak, sehingga dengan adanya motivasi seseorang akan gigih dan tekun

dalam berusaha untuk mencapai apa yang diinginkannya Azhari (2004). Menurut Sardiman (2011) motivasi dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka tersebut. Lebih lanjut motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas adalah penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2009) motivasi belajar adalah dorongan mental yang mengerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dorongan mental tersebut dapat berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Motivasi belajar mengandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, serta mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar. Winkel (1996) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak didalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberi arah pada kegiatan-kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Berdasarkan uraian diatas motivasi merupakan dorongan berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Motivasi belajar dengan demikian dapat disimpulkan sebagai daya dorong yang dilakukan seseorang untuk menggerakkan atau mengarahkan perilaku untuk belajar yang dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang dikehendaki.

2. Aspek-Aspek motivasi belajar

Pintrich & De Groot (Akbar dan Hawadi, 2004) mengajukan tiga komponen yang harus ada dalam motivasi, yaitu:

- a. *Expectancy components*, termasuk keyakinan siswa terhadap kemampuan untuk menyelesaikan masalah
- b. *Value components*, termasuk tujuan siswa didalam belajar dan minatnya terhadap tugas yang dihadapi
- c. *Affective components*, termasuk reaksi emosional siswa terhadap tugas tersebut

Sardiman (2011) menyatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai). Seseorang yang tekun dan rajin dalam mengerjakan tugas-tugas baik tugas yang diberikan disekolah maupun tugas dirumah, maka individu tersebut tidak akan berhenti mengerjakan sebelum tugasnya selesai.

- b. Ulet menghadapi kesulitan

Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin. Untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya)

- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah

Orang yang memiliki motivasi yang tinggi akan tertarik pada bermacam-macam masalah, misalnya masalah pembangunan agama, politik,

ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penantangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya.

d. Lebih senang bekerja secara mandiri

Seseorang yang memiliki motivasi belajar dalam dirinya akan lebih senang melakukan pekerjaan sendiri daripada dengan orang lain, tidak suka bekerja dengan banyak orang namun lebih menyenangi dalam bekerja sendiri, hal ini berarti dalam bekerja sendiri individu tersebut merasa bebas untuk bergerak dan bertindak sesuai dengan keinginannya.

e. Cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin

Tidak menyukai pekerjaan yang bersifat berulang-ulang atau rutin tetapi lebih menyukai pekerjaan yang sifatnya inovasi atau mengalami perubahan-perubahan dengan mencari kreativitas.

f. Dapat mempertahankan pendapatnya

Jika individu sudah merasa yakin terhadap suatu hal dengan menggunakan pikiran secara rasional dan dapat diterima serta masuk akal, maka individu tersebut pasti akan berusaha untuk mempertahankan pendapatnya dalam setiap situasi.

g. Tidak mudah melepas hal yang diyakini

Sesuatu yang menjadi keyakinan hidup dalam diri individu, apapun bentuk keyakinan itu tidak akan dengan mudah dilepaskan, karena segala sesuatunya telah menjadi pedoman hidup bagi individu tersebut.

h. Senang mencari masalah dan memecahkan masalah

Individu suka mencari masalah berupa tantangan atau segala sesuatu yang membuat dirinya tertantang dan suka menyelesaikan masalah terhadap berbagai jenis permasalahan dengan pemikiran yang kritis

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini akan menggunakan aspek-aspek motivasi belajar yang di ungkapkan oleh Sardiman yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja secara mandiri, cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakini dan senang mencari masalah dan memecahkan masalah. Aspek motivasi belajar ini dipilih karena mengungkap lebih banyak indikator perilaku siswa dalam hal ini motivasi belajar siswa.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Menurut Slameto (2010:26), motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga komponen, yaitu:

- 1) Dorongan kognitif, yaitu kebutuhan untuk mengetahui, mengerti, dan memecahkan masalah. Dorongan ini timbul di dalam proses interaksi antara siswa dengan tugas/ masalah
- 2) Harga diri, yaitu adanya siswa tertentu yang tekun belajar dan melaksanakan tugas-tugas bukan terutama untuk memperoleh pengetahuan atau kecakapan, tetapi untuk memperoleh status dan harga diri.
- 3) Kebutuhan berafiliasi, yaitu kebutuhan untuk menguasai bahan pelajaran/ belajar dengan niat guna mendapatkan pembedaan dari orang lain/ teman-teman. Kebutuhan ini sukar dipisahkan dengan harga diri.

Selain itu, Arden N. Frandsen yang dikutip oleh Sumardi Suryabrata (2011: 236-237), menyebutkan ada beberapa hal yang mendorong motivasi belajar, yaitu:

- a. Adanya sifat ingin tahu untuk belajar dan menyelidik dunia yang lebih luas.
- b. Adanya sifat yang kreatif pada manusia dan berkeinginan untuk terus maju.
- c. Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman.
- d. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usahayang baik melalui kooperasi maupun dengan kompetisi.
- e. Adanya keinginan untuk mendapatkan kenyamanan bila menguasai pelajaran.
- f. Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, Syamsu Yusuf (2009:23), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

1) Faktor Internal meliputi:

- a. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik (terutama panca indera).
- b. Faktor Psikologis berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa.

2) Faktor Eksternal (yang berasal dari lingkungan)

- a. Faktor non-sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, malam), tempat (sepi, bising, atau kualitas sekolah tempat belajar), sarana dan prasarana atau fasilitas belajar.
- b. Faktor sosial adalah faktor manusia (guru, konselor, dan orang tua), baik yang hadir secara langsung maupun tidak langsung (foto atau suara). Proses belajar akan berlangsung dengan baik, apabila guru mengajar dengan cara menyenangkan, seperti bersikap ramah, memberiperhatian pada semua siswa, serta selalu membantusiswa yang mengalami kesulitan belajar. Pada saat di rumah siswa tetap mendapat perhatian orang tua, baik material dengan menyediakan sarana dan prasarana belajar guna membantu dan mempermudah siswa belajar di rumah.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu dorongan kognitif, harga diri, kebutuhan berafiliasi, adanya sifat ingin tahu untuk belajar, sifat yang kreatif, keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman, keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usahayang baik melalui kooperasi maupun dengan kompetisi, keinginan untuk mendapatkan kenyamanan, ganjaran atau hukuman sebagai akhir kegiatan pembelajaran, faktor internal dan faktor eksternal.

D. Kerangka Pikir

Melalui teknik bermain teknik peran atau *role playing*, siswa dapat mencoba mengeksplorasi dirinya atau pemahaman tentang dirinya dalam berhubungan dengan individu yang lain, yaitu memperagakan dan mendiskusikan perannya secara bersama-sama sehingga individu dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan ide yang dimilikinya untuk memberikan solusi pemecahan masalah yang sedang dihadapinya secara bersama sebagai suatu teknik bimbingan dan konseling, *role playing* berakar pada dimensi pribadi dan sosial.

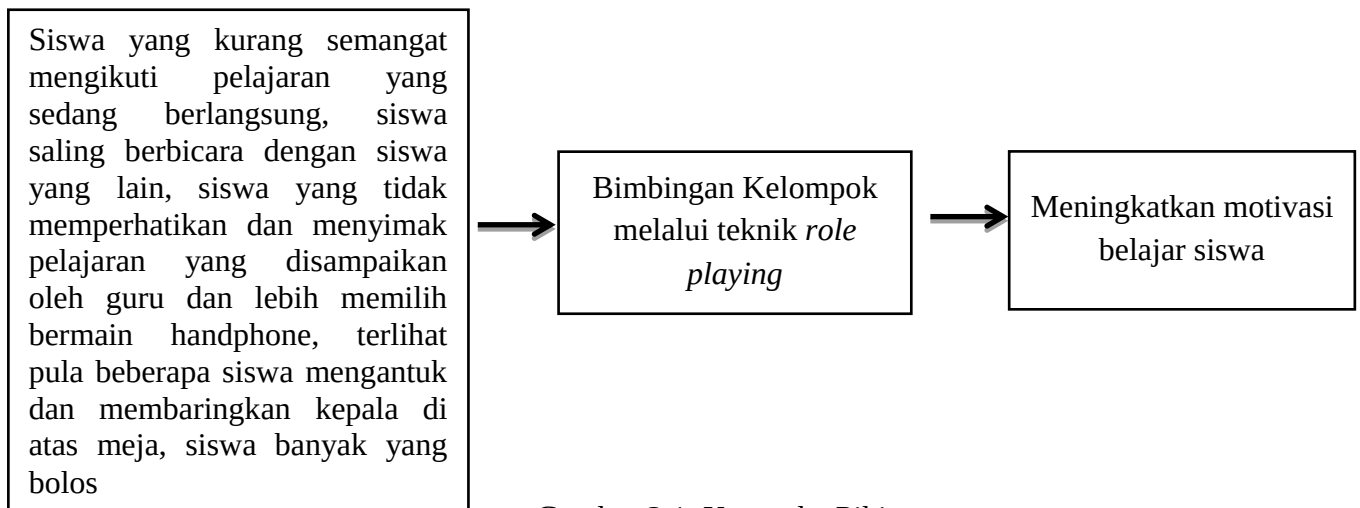
Dimensi pribadi ini berusaha membantu individu menemukan makna dari lingkungan sosial yaitu individu belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, teknik ini memberikan kesempatan kepada individu untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial terutama yang menyangkut tentang hubungan antar pribadi individu satu dengan yang lain.

Role playing berusaha membantu individu dengan memainkan peran yang disesuaikan dengan kehidupan nyata, sehingga individu dapat memahami perasaan orang lain, belajar untuk mengembangkan empati kepada orang lain, belajar untuk memecahkan masalah secara berkelompok, dan individu dapat menjaga tingkah lakunya sesuai dengan nilai-nilai dan norma

yang berlaku di masyarakat sehingga tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Motivasi itu sebagai suatu yang kompleks atau lengkap. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergantung dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan kebutuhan atau keinginan. Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seseorang siswa, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, lapar, ada problem pribadi dan lain-lain. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Ibaratnya seseorang itu menghadiri suatu ceramah, tetapi karena ia tidak tertarik pada materi yang diceramahkan, maka tidak akan mencamkan, apalagi mencatat isi ceramah tersebut.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir, maka peneliti mengajukan hipotesa sebagai berikut:

“Apakah layanan bimbingan kelompok melalui teknik *Role Playing*, efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau?”

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan tujuan penelitian ini maka pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang dirancang untuk menjawab pertanyaan penelitian secara spesifik dengan penggunaan analisis statistik.

B. Desain Penelitian

Dalam hal ini metode kuantitatif dapat dibagi menjadi dua yaitu metode eksperimen dan metode survei. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Adapun jenis metode eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental* dengan bentuk *design One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2012). Desain eksperimen ini, tidak menggunakan variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Secara sederhana, desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Desain penelitian *One Group Pre Test Posttest design*

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- O₁ : Tes awal (*pre-test*) dilakukan sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*
- X : Perlakuan (*treatment*) pemberian layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*

O₂ : Tes akhir (*Post-test*) dilakukan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*

Dalam desain ini, subyek dikenakan dua kali pengukuran. Pengukuran pertama dilakukan sebelum diberikan pemberian layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dan pengukuran yang kedua dilakukan setelah diberi layanan pemberian layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi bukan hanya orang, tetapi obyek, dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek yang diteliti itu. Sugiyono(2012:84) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIISMP Negeri 4 Baubau.

Tabel 3.2. Distribusi populasi dalam penelitian (jumlah siswa)

Kelas	Jumlah Siswa
VIII a	35
VIIIb	38
VIIIc	36
VIII d	35
Total	144

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Populasi yang besar tidak mungkin peneliti mempelajari semua yang ada, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili).

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang yang ditentukan oleh peneliti karena tujuan khusus tertentu (Sugiyono, 2011). Jumlah populasi sebanyak 144siswa. Pengambilan sampel dengan mengambil memilih sejumlah siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Dua kelas digunakan untuk uji coba instrument yaitu kelas unggulan VIIIA dan VIIIB. Untuk uji efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dilakukan terhadap 12 siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu proses alamiah dari dalam diri manusia yang ditandai dengan munculnya suatu tingkah laku terhadap suatu tujuan yang ingin dicapai dalam belajar. Motivasi belajar siswa diketahui dengan menerapkan dalam skala sikap motivasi belajar melalui penerapan aspek-aspek meliputi tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang

bekerja secara mandiri, cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakini dan senang mencari masalah dan memecahkan masalah.

2. Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

Bimbingan Kelompok teknik *Role Playing* adalah bimbingan yang menggabungkan antara bekerja dan bermain, antara rangsangan internal dan eksternal yang seimbang. *Role Playing* ialah kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Sistem pembelajaran quantum meningkatkan efektivitas guru dan meningkatkan kinerja siswa melalui orkestrasi bergerak dalam empat komponen inti, yaitu (1) yayasan, (2) suasana, (3) desain dan pengiriman, (4) lingkungan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa alat Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling (RPL), dan skala sikap

a. Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) BK

Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Bimbingan dan Konseling adalah seperangkat alat pembelajaran yang disediakan oleh guru Bimbingan dan konseling (Konselor) sebelum memulai pemberian layanan yang berisi tentang layanan bimbingan, konseling, dan informasi. Konselor

menyampaikan materi atau bahan ajar yang sesuai dengan isi RPL. Adapun RPL BK terlampir dalam penelitian ini.

b. Skala

Skala memiliki karakteristik khusus yang dapat membedakan dari berbagai bentuk alat pengumpulan data lainnya seperti angket. Skala merupakan daftar pernyataan yang harus dijawab atau diisi oleh subyek yang mengacu pada indikator perilaku yang bertujuan untuk memancing respon atau jawaban yang merupakan refleksi dari keadaan diri yang biasanya tidak disadari oleh responden yang bersangkutan. Asumsi dasar menggunakan metode pengukuran skala adalah subyek merupakan orang yang paling tahu dirinya sendiri, sehingga semua jawaban subyek yang diberikan kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya, serta ada kesamaan antar interpretasi antara subyek dan peneliti (Azwar, 2012:35).

Adapun skala yang akan digunakan merupakan skala model Likert. Skala yang digunakan dalam teknik penelitian ini yaitu, skala motivasi belajar dengan menerapkan aspek-aspek meliputi tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja secara mandiri, cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakini dan senang mencari masalah dan memecahkan masalah.

Skala disusun dengan empat alternatif jawaban yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), dan STS (Sangat Tidak Sesuai).

Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan meminta subyek penelitian memberikan respon jawaban pada skala. Hasil dari jawaban subyek dilakukan penyekoran untuk aitem *favourable* (mendukung) jawaban SS diberi skor 4, S diberi skor 3, TS diberi skor 2, dan STS diberi skor 1, sedangkan aitem *unfavourable* (tidak mendukung) jawaban SS diberi skor 1, S diberi skor 2, TS diberi skor 3, dan STS diberi skor 4.

Jumlah aitem pada masing-masing skala diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan formula *Spearman-Brown* (Suryabrata, 2005), berdasarkan koefisien reliabilitas yang diharapkan (r_{tt}) yaitu 0,8 dan rerata koefisien aitem total (r_{it}) adalah 0,3. Perhitungan selengkapnya sebagai berikut.

$$r_{tt} = \frac{kr_{tt}^2}{1 + (k - 1)r_{tt}}$$

Keterangan:

k = Jumlah aitem

r_{tt} = Koefisien reliabilitas yang diharapkan

r_{it} = indeks daya beda aitem

$$r_{tt} = \frac{kr_{it}^2}{1 + (n - 1)r_{it}^2}$$

$$0.8 = \frac{k(0,4)^2}{1 + (k - 1)0,4^2}$$

$$0.8 = \frac{k(0,16)}{1 + (k - 1)0,16}$$

$$0.8 = \frac{0,16k}{1 + 0,16 - 0,16}$$

$$0.16k = 0,8(0,16k + 0,84)$$

$$0.16 = 0,128k + 0,672$$

$$0,032k = 0,672$$

$$k = 21$$

Berdasarkan hasil rumus *Spearman Brown* di atas, maka penentuan jumlah aitem total masing-masing skala sebesar 21 aitem. Untuk penentuan perbandingan proporsional bobot aspek, didasari *professional judgement* berdasarkan kepatuhan akal

2. Uji Instrumen

a) Skala motivasi belajar

Menurut Sardiman (2011) aspek-aspek motivasi belajar meliputi tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja secara mandiri, cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakini dan senang mencari masalah dan memecahkan masalah. Aspek motivasi belajar ini dipilih karena mengungkap lebih banyak indikator perilaku siswa dalam hal ini motivasi belajar siswa. Berikut ini tabel *blue print* awal dan distribusi aitem skala motivasi belajar.

Tabel 3.3. Blue Print awal Skala Motivasi Belajar

No	Aspek	Bobot %	Jumlah Aitem
1.	Ketekunan menghadapi tugas	12.5	3
2.	Keuletan menghadapi kesulitan	12.5	3
3.	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	12.5	3
4.	Kesenangan bekerja mandiri	12.5	3
5.	Kebosanan pada tugas yang rutin	12.5	3
6.	Memiliki pertahanan dalam mempertahankan pendapatnya	12.5	3
7.	Ketidakmudahan dalam memutuskan dan melepaskan hal yang diyakininya	12.5	3
8.	Kesenangan dalam mencari dan memecahkan masalah	12.5	3
Total		100	24

Tabel 3.4. Spesifikasi Motivasi Belajar

No	Aspek	Nomor Aitem		Jumlah Aitem
		Favorable	unfavorabel	
1.	Ketekunan menghadapi tugas	1,17,33	9,25,41	6
2.	Keuletan menghadapi kesulitan	2,18,34	10,26,42	6
3.	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	3,19,35	11,27,43	6
4.	Kesenangan bekerja mandiri	4,20,36	12,28,44	6
5.	Kebosanan pada tugas yang rutin	5,21,37	13,29,45	6
6.	Memiliki pertahanan dalam mempertahankan pendapatnya	6,22,38	14,30,46	6
7.	Ketidakmudahan dalam memutuskan dan melepaskan hal yang diyakininya	7,23,39	15,31,47	6
8.	Kesenangan dalam mencari dan memecahkan masalah	8,24,40	16,32,48	6
Jumlah		24	24	48

b) Validitas skala motivasi belajar

Validitas atau kesahihan adalah seberapa jauh alat pengukur dapat mengungkap dengan jitu gejala-gejala yang hendak diukur dan seberapa jauh alat pengukur dapat memberikan pembacaan yang teliti dan dapat menunjukkan dengan sebenarnya gejala atau bagian gejala yang diukur (Hadi, 2000). Azwar (2012) menyatakan bahwa validitas dari suatu alat ukur adalah kemampuan alat ukur tersebut melakukan fungsinya dengan tepat dan cermat dalam mengukur sesuatu.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*), yaitu sejauhmana isi tes mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur (Azwar, 132:2012). Validitas ini akan diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan bantuan *professional judgment*, yaitu dengan cara meminta pertimbangan kepada ahli untuk mengetahui sejauhmana aitem-aitem telah mencerminkan apa yang diukur. Proses seleksi aitem seleksi aitem dilakukan sebagai langkah berikutnya untuk mendapatkan aitem-aitem yang valid.

Azwar (2012) menyatakan bahwa sebagai kriteria pemilihan aitem berdasar korelasi aitem total, biasanya digunakan batasan $r_{ix} > 0,30$. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya pembedanya dianggap memuaskan. Aitem yang memiliki harga r_{ix} kurang dari 0,30 dapat diinterpretasikan sebagai aitem yang memiliki daya diskriminasi rendah.

Menurut Azwar (2012) apabila aitem yang memiliki daya diskriminasi sama dengan atau lebih besar daripada 0,30 jumlahnya melebihi jumlah aitem yang direncanakan untuk dijadikan skala, maka kita dapat memilih aitem-aitem

yang memiliki indeks daya diskriminasi tertinggi. Sebaliknya, apabila jumlah aitem yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan kita dapat mempertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria 0,30 – menjadi 0,25 misalnya- sehingga jumlah aitem yang diinginkan dapat tercapai, namun menurunkan batas kriteria r_{ix} dibawah 0,25 sangat tidak disarankan. Data uji instrumen penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan komputer program SPSS 17. 0 *for windows*.

Untuk uji instrument, peneliti menggunakan dua kelas sebagai kelas uji coba instrument yaitu kelas VIIIA dan kelas VIIIB. Hasil uji instrumen skala motivasi belajar hanya dilakukan satu kali putaran dikarenakan koefisien korelasi (daya diskriminasi) sudah sesuai kriteria, dalam hal ini hanya dilakukan penyetaraan aitem dengan menghapus beberapa aitem sesuai dengan bobot *blue print* yang telah ditentukan. Pada hasil uji instrumen ini memiliki reliabilitas 0,848 dengan r_{it} (daya diskriminasi) kisaran 0.309-0.662, dari 48 aitem, 19 aitem yang gugur, yaitu dengan nomor 1, 7, 12, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 29, 31, 32, 34, 37, 38, 39, 40, 41, dan 47. Berikut tabel reliabilitas skala motivasi belajar

**Tabel 3.5. Reliability Statistics
Motivasi Belajar**

Cronbach's Alpha	N of Items
.848	48

Sumber: SPSS 17.00 for Windows

Sebaran aitem skala motivasi belajar setelah dilakukan uji instrument dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.6. Distribusi aitem skala motivasi belajar uji instrumen

No	Aspek	Favorable		Unfavorable		Jumlah Aitem
		Valid	Gugur	Valid	Gugur	
1.	Ketekunan menghadapi tugas	17,33	1	9,25	41	6
2.	Keuletan menghadapi kesulitan	2,18	34	10,26,42	-	6
3.	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	3,35	19	11,27,43	-	6
4.	Kesenangan bekerja mandiri	4,36	20	28,44	12	6
5.	Kebosanan pada tugas yang rutin	5	21,37	13,45	29	6
6.	Memiliki pertahanan dalam mempertahankan pendapatnya	6	22,38	14,30,46	-	6
7.	Ketidakmudahan dalam memutuskan dan melepaskan hal yang diyakininya	-	7, 23, 39	15	31,47	6
8.	Kesenangan dalam mencari dan memecahkan masalah	8	24,40	16,48	32	6
Total		11	13	18	6	48

Berdasarkan tabel di atas, dari jumlah 48 aitem, terdapat 29 aitem yang valid baik *favorable* (aitem yang mendukung) maupun *unfavorable* (aitem tidak mendukung) pada masing-masing aspek. Guna menyesuaikan bobot aitem sesuai dengan blue print awal, maka dilakukan seleksi aitem berdasarkan daya beda tiap aitem (r_{it}). Hasil uji instrument aitem menunjukkan bobot pada tiap aspek tidaklah sama, oleh karena itu dilakukan pembuangan aitem untuk memenuhi bobot tiap aspek guna mencapai jumlah aitem yang diharapkan oleh peneliti yaitu sebanyak

24 aitem. Selanjutnya peneliti melakukan penyetaraan jumlah aitem dengan menentukan bahwa pada tiap aspek nantinya ada 3 aitem.

Aspek pertama yaitu tekun menghadapi tugas, dilakukan pembuangan satu aitem yaitu aitem *unfavorable* dengan nomor 9, aspek kedua, ulet menghadapi kesulitan dilakukan pembuangan aitem nomor 2 dan 18, aspek ketiga menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah dilakukan pembuangan pada aspek *favorable* dengan nomor 35 dan aspek *unfavorable* dengan nomor 43, aspek keempat, lebih senang bekerja secara mandiri dilakukan pembuangan aitem yaitu aitem *unfavorable* dengan nomor 44, aspek kelima cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin tidak dilakukan pembuangan aitem karena telah memenuhi kriteria blue print, aspek keenam dapat mempertahankan pendapatnya dilakukan pembuangan aitem dengan nomor 30, aspek ketujuh tidak mudah melepas hal yang diyakini, kembali menyetarakan aitem dengan memilih daya beda aitem (r_{it}) yang sesuai kesepakatan teori yaitu dengan kembali masukkan aitem nomor 31 dan 47. dan aspek terakhir senang mencari masalah dan memecahkan masalah tidak dilakukan pembuangan dikarenakan aitem telah sesuai dengan *blueprint*

Hasil penyetaraan aitem menghasilkan 24 aitem valid dengan *cronbach Alpha* sebesar 0,896. Aitem-aitem tersebut yang selanjutnya akan digunakan oleh peneliti dalam proses penelitian.

**Tabel 3.7. Reliability Statistics
Penyetaraan aitem**

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	24

Sumber: SPSS 17.00 for Windows

Untuk melihat distribusi aitem skala uji instrument motivasi setelah tahap penyetaraan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.8. Distribusi Aitem Skala motivasi belajar setelah tahap penyetaraan aitem

No	Aspek	Nomor Aitem		Jumlah Aitem
		Favorable	Unfavorable	
1.	Ketekunan menghadapi tugas	17 (*12),33(*18)	25(*13)	3
2.	Keuletan menghadapi kesulitan	-	10 (*6),26 (*14),42 (*20)	3
3.	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	3 (*1)	11 (*7),27 (*15)	3
4.	Kesenangan bekerja mandiri	4 (*2),36 (*19)	28 (*16)	3
5.	Kebosanan pada tugas yang rutin	5(*3)	13 (*8),45 (*21)	3
6.	Memiliki pertahanan dalam mempertahankan pendapatnya	6(*4)	14 (*9), 46(*22)	3
7.	Ketidakmudahan dalam memutuskan dan melepaskan hal yang diyakininya	-	15 (*10), 31 (*17), 47(*23)	3
8.	Kesenangan dalam mencari dan memecahkan masalah	8 (*5)	16(*11),48(*24)	3
Total		8	16	24

Ket: (*) menunjukkan aitem penomoran baru

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat diketahui bahwa terdapat 24 aitem yang valid dengan indeks daya beda aitem antara 0, 252 sampai 0,647. Aitem valid inilah yang digunakan dalam penelitian. Berikut disajikan distribusi aitem valid pada motivasi belajar dengan penomoran baru.

Tabel 3.9. *Blue print* skala motivasi belajar setelah uji instrumen dengan penomoran baru

No	Aspek	Nomor Aitem		Jumlah Aitem
		Favorable	Unfavorable	
1.	Ketekunan menghadapi tugas	12, 18	13	3
2.	Keuletan menghadapi kesulitan	-	6, 14, 20	3
3.	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	1	7, 15	3
4.	Kesenangan bekerja mandiri	2, 19	16	3
5.	Kebosanan pada tugas yang rutin	3	8, 21	3
6.	Memiliki pertahanan dalam mempertahankan pendapatnya	4	9, 22	3
7.	Ketidakmudahan dalam memutuskan dan melepaskan hal yang diyakininya	-	10, 17, 23	3
8.	Kesenangan dalam mencari dan memecahkan masalah	5	11, 24	3
Total		8	16	24

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik data kuantitatif dengan menggunakan perhitungan statistik parametrik yaitu teknik *Paired sample t-test*. Alasan menggunakan *Paired sample t-test* adalah untuk menguji efektifitas suatu perlakuan terhadap suatu besaran variabel yang ingin di tentukan.

Dalam upaya mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau, teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 17 *for windows*. Analisis data digunakan untuk menguji hipotesis yang didahului dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan setelah uji instrumen skala motivasi belajar yang disusun kembali berdasarkan bobot aitem *blue print* awal. Pelaksanaan penelitian diawali dengan penentuan populasi dan sampel penelitian, kemudian dilanjutkan pengumpulan data.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang yang ditentukan oleh peneliti karena tujuan khusus tertentu (Sugiyono, 2011). Untuk menguji efektivitas teknik *role playing* hanya dilakukan terhadap 12 siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah dikarenakan untuk menguji efektivitas teknik *role playing*, tidak harus mengambil semua sampel penelitian.

Pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 4 Baubau Kota Baubau. Penelitian dilakukan pada tanggal 11 September sampai dengan 14 Oktober 2017 dengan mendatangi kelas masing-masing yaitu VIIIC pada pukul 08. 30 WITA, dan kelas VIIID pada pukul 09. 30 WITA dengan keseluruhan jumlah sampel 61 siswa. Pengambilan data dilakukan dengan metode klasikal. Mengumpulkan siswa di kelas masing-masing, kemudian memperkenalkan diri, membagikan skala, dan memberi pengantar serta membacakan petunjuk pengisian skala kemudian subyek mempersilahkan siswa untuk mengisi lembar skala. Peneliti mengobservasi semua siswa pada saat mengisi skala. Semua subyek mengerjakan dengan tenang, serius, dan mandiri. Suasana di dalam maupun diluar kelas tenang karena

penelitian dilaksanakan pada jam kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Responden dapat menyelesaikan skala dalam waktu 10-45 menit.

Untuk perlakuan (*treatment*) dan post-test nya dilakukan pada hari-hari berikutnya, dikarenakan jadwal untuk pemberian layanan hanya dilakukan dua kali dalam seminggu. Untuk itu, peneliti harus dapat bekerja sama dengan siswa, wali kelas dan guru bimbingan dan konseling di sekolah. Berikut matriks kegiatan selama penelitian berlangsung.

Tabel 4.1. Matrik Tahap pelaksanaan Layanan Bimbingan

Tahap penelitian	Tujuan	Penunjang teknik
1 – Identifikasi (pretest) 1 x 45 menit	Mengetahui profil dan tingkat kategori motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa	Instrument skala sikap motivasi belajar
2 – Pengungkapan motivasi belajar siswa 2 x 45 menit	a) Menganalisis motivasi belajar siswa b) Menyadari motivasi belajar yang dimiliki siswa c) Mampu menggambarkan keadaan motivasi belajar dirinya	RPL – BK
3- Motivasi diri siswa (Penerapan teknik <i>role playing</i>) 2x45 Menit	Siswa dapat memahami pengertian motivasi dan mampu menerapkan dan mengembangkan motivasi dalam diri di kehidupan sehari-hari	RPL – BK, naskah cerita, dan Tahap & Teknik <i>role playing</i>
4 – Menumbuhkan minat belajar siswa (Penerapan teknik <i>role playing</i>) 2x45 Menit	Siswa dapat memahami minat belajar, menunjukkan faktor yang mempengaruhi minat belajar dan faktor yang dapat menumbuhkan minat belajar.	RPL – BK, naskah cerita dan Tahap & Teknik <i>role playing</i>
5– Menumbuh kembangkan motivasi belajar siswa (Penerapan teknik <i>role playing</i>) 2 x 45 Menit	Siswa dapat memahami dan membentuk motivasi belajar pada diri pribadi untuk mengoptimalkan prestasi belajar siswa.	RPL – BK, naskah cerita dan Tahap & Teknik <i>role playing</i>
6– Manajemen waktu belajar (Penerapan teknik <i>role playing</i>) 2 x 45 Menit	Siswa dapat memahami manajemen waktu, mengatur waktu belajar, dan menerapkan manajemen waktu dalam kegiatan sehari-hari.	RPL – BK, naskah cerita dan Tahap & Teknik <i>role playing</i>
7 – motivasi belajar (Penerapan teknik <i>role</i>	Siswa dapat memahami motivasi belajar, memilih tips-tips yang tepat	RPL – BK, naskah cerita dan

<i>playing</i>) 2x45 Menit	dalam belajar, dan mendorong diri untuk meningkatkan motivasi belajarnya,	Tahap & Teknik <i>role playing</i>
8 – meningkatkan motivasi belajar siswa (Penerapan teknik <i>role playing</i>) 2x45 Menit	Siswa memiliki pemahaman dan dapat mengubah motivasi belajarnya dan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar yang dimilikinya	RPL – BK, naskah ceritadan Tahap & Teknik <i>role playing</i>
9 – Penutup/Refleksi akhir (posttest) 1 x 45 Menit	Mengetahui perubahan profil dan tingkat kategori motivasi belajar yang dimiliki siswa	Instrumen skala sikap motivasi belajar

Berdasarkan tabel matriks di atas, peneliti memberikan perlakuan melalui pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat oleh peneliti selama 7 kali pertemuan dengan intensitas 2x45 menit atau 7 sesi yang dilaksanakan 2 kali dalam seminggu. Berikut deskripsi secara singkat pemberian perlakuan selama penelitian.

1. Tahap penelitian pertama (Sesi 1)

Pertemuan pertama (sesi 1), dilaksanakan dengan menurunkan skala sikap motivasi belajar. Pertemuan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Skala sikap tersebut dikerjakan oleh siswa dengan antusias dengan waktu 40-50 menit.

2. Tahap penelitian kedua(Sesi 2)

- a. Tahap pembentukan (Perencanaan)

Tahap penelitian kedua (sesi 2) dilaksanakan pada jam pemberian layanan. Sesi ini merupakan awal dari kegiatan pemberian perlakuan, akan tetapi pada pertemuan ini peneliti tidak secara langsung memberikan kegiatan bimbingan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* tetapi memberikan layanan klasik terlebih dahulu. Tujuan dari pemberian layanan ini adalah untuk

memperkenalkan dan menjalin kedekatan antara peneliti dengan para siswa yang akan diberikan perlakuan. Adapun topik yang diangkat dalam pertemuan ini yaitu “pengungkapan motivasi belajar diri siswa”, dalam hal peneliti bertujuan untuk mengetahui keadaan dan gambaran motivasi belajar diri siswa (hal-hal yang memotivasi siswa) baik di lingkungan keluarga maupun di sekolah.

b. Tahap peralihan

Dalam tahap peralihan, peneliti menanyakan kembali kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan klasikal pada tahap atau sesi kedua dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan selanjutnya

c. Tahap Kegiatan (Pelaksanaan)

Tahap kegiatan diawali dengan menjelaskan tentang pengertian motivasi, jenis-jenis motivasi, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi serta hal-hal yang membuat seseorang termotivasi untuk belajar. Peneliti mengajak siswa untuk bersama-sama bercerita mengenai pengalaman bersekolah yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa itu sendiri. Siswa juga diajak melakukan permainan, “pindah kursi”. Permainan ini dimaksudkan untuk menyegarkan dan memotivasi siswa sebelum memberikan perlakuan dan agar siswa tidak merasa bosan.

d. Tahap penutup (penilaian)

Dalam kegiatan penutup peneliti menjelaskan bahwa kegiatan dalam sesi kedua akan berakhir. Peneliti mengajak siswa untuk melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan, dan selanjutnya menarik kesimpulan dari

kegiatan sesi kedua ini. Selain itu peneliti juga meminta siswa untuk mengisi lembar evaluasi kegiatan yang berisi seputar materi yang telah disampaikan pada sesi ini. Peneliti juga meminta siswa untuk mengungkapkan perasaannya serta hal-hal apa saja yang siswa dapatkan dalam kegiatan sesi kedua ini. Peneliti juga menyampaikan rencana layanan untuk pertemuan selanjutnya dengan menutup kegiatan pada sesi kedua dengan doa.

3. Tahap penelitian ketiga (Sesi 3)

a. Tahap pembentukan kelompok (perencanaan)

Sesi ketiga dilaksanakan dengan membentuk kelompok (anggota kelompok siswa). Dilaksanakan sesuai jam pengembangan diri (pemberian layanan bimbingan dan konseling). Pada sesi ketiga ini, peneliti menjelaskan mengenai kegiatan yang dilakukan pada sesi ini. Peneliti mengajak kelompok untuk melakukan kegiatan bimbingan dengan teknik *role playing* (bermain peran)

Pada sesi ini peneliti menjelaskan pengertian, tujuan, asas, dan prosedur dari kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menyepakati kontrak waktu, memberikan semangat agar siswa anggota antusias dalam mengikuti kegiatan layanan yang diberikan. Materi yang akan dibahas dalam sesi ketiga ini mengenai “motivasi diri”. Peneliti mengangkat cerita yaitu “Pertemuan Yang Mengubah Hidupku”. Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan ini adalah siswa mampu memahami mengenai motivasi diri secara mendalam dan detail, siswa mampu melakukan peran dalam kegiatan *role playing* dan masalah yang dihadapi apabila motivasi siswa *down* (kurang semangat).

b. Tahap peralihan

Peneliti menjelaskan kembali prosedur kegiatan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dan menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti layanan.

c. Tahap kegiatan (pelaksanaan)

Tahap kegiatan ini diawali dengan membagikan materi mengenai motivasi diri yang berisi tentang pengertian motivasi diri, faktor yang mempengaruhi, contoh-contoh hal-hal yang memotivasi diri, serta hal-hal yang dilakukan untuk mempertahankan motivasi diri, naskah permainan peran dengan topik “Pertemuan Yang Mengubah Hidupku”. Peneliti kemudian membagikan peran yang akan diperagakan oleh siswa yang akan melakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Setelah semua peran terbentuk, peneliti memberikan waktu 20-30 menit untuk memainkan peran dalam kegiatan ini untuk membacakan naskah yang akan siswa peragakan. Dan peneliti juga menunjuk salah satu siswa menjadi pengamat.

Setelah waktu pendalaman karakter selesai, kemudian peneliti mengajak siswa memerankan kegiatan *role playing* yang dilaksanakan sesuai karakter tokoh dalam cerita tersebut.

d. Tahap penutup (penilaian)

Dalam kegiatan penutup peneliti menjelaskan bahwa kegiatan dalam sesi ketiga akan berakhir. Peneliti mengajak kelompok untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan, dan selanjutnya peneliti juga mempersilahkan siswa yang telah menjadi pengamat membacakan hasil

pengamatannya untuk dikomentari oleh anggota kelompok. Setelah semua selesai, peneliti menjelaskan bahwa akan ada sesi selanjutnya setelah siswa istirahat, dimana dengan masih materi yang sama akan tetapi melakukan pergantian pemain dan peran.

Berdasarkan hasil penilaian proses berupa observasi peneliti, terhadap respon anggota kelompok diketahui bahwa antusias siswa sangat baik, selain itu menurut hasil pengamatan siswa, kelompok mampu memerankan tokoh sesuai dengan karakter masing-masing walaupun masih ada sedikit kesalahan atau lupa naskah dalam pemberian layanan, anggota kelompok juga mampu memahami cara yang tepat untuk memotivasi pelaku agar pelaku mampu meningkatkan motivasinya dan dapat terinspirasi dari teman-teman yang mampu mempertahankan dan menumbuhkembangkan motivasinya.

4. Tahap penelitian keempat (Sesi 4)

a. Tahap pembentukan kelompok (perencanaan)

Sesi keempat, peneliti masih dengan membentuk kelompok (anggota kelompok siswa). Dilaksanakan sesuai jam pengembangan diri (pemberian layanan bimbingan dan konseling) dan mengajak kelompok untuk melakukan kegiatan bimbingan dengan teknik *role playing* (bermain peran)

Pada sesi ini peneliti menjelaskan pengertian, tujuan, asas, dan prosedur dari kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, peneliti tidak lupa memberikan motivasi kepada siswa agar layanan berjalan dengan lancar dan baik.. Materi yang akan dibahas dalam sesi keempat ini mengenai “menumbuhkan minat belajar pada siswa”. Peneliti mengangkat cerita yaitu

“Mencari Tahu Pengetahuan” Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan ini adalah siswa mampu memahami tentang pengertian minat dan bakat, minat dan bakat yang telah dimiliki siswa, bagaimana siswa mengetahui minat dan bakatnya, siswa mampu melakukan peran dalam kegiatan *role playing* dan masalah yang dihadapi apabila belum mengetahui minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa.

b. Tahap peralihan

Peneliti menjelaskan kembali prosedur kegiatan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dan menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti layanan.

c. Tahap kegiatan (pelaksanaan)

Tahap kegiatan ini peneliti kembali menjelaskan topik yang akan diperankan oleh siswa. Materi yang akan dibahas adalah tentang minat dan bakat siswa yang berisi tentang pengertian minat dan bakat, faktor yang mempengaruhi, contoh minat dan bakat, serta hal-hal yang dilakukan untuk mengembangkan dan menumbuhkan minat dan bakat. Berbeda pada pertemuan sebelumnya, pada sesi ini peran yang siswa lakukan diputar bergantian. Jadi pemeran saling bertukar peran. Peneliti kemudian membagikan peran yang akan diperagakan oleh siswa yang akan melakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Setelah semua peran terbentuk, sesuai naskah dan skenario yang sudah ditentukan, siswa juga diperbolehkan berimprovisasi sesuai dengan keinginan mereka asalkan tidak merubah inti dari

naskah dan penyelesaian. Dan tidak lupa, peneliti juga menunjuk salah satu siswa menjadi pengamat.

d. Tahap penutup (penilaian)

Dalam kegiatan penutup peneliti menjelaskan bahwa kegiatan dalam sesi keempatkan berakhir. Peneliti mengajak kelompok untuk siswa untuk berdiskusi dan mengevaluasi seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan secara keseluruhan yaitu dari pada sesi ketiga dan keempat. dan selanjutnya peneliti juga mempersilahkan siswa yang telah menjadi pengamat membacakan hasil pengamatannya.

Kemudian peneliti mengajak siswa untuk mengambil kesimpulan dari kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* yang membahas tentang minat dan bakat siswa pada sesi ini. Berdasarkan hasil penilaian proses berupa observasi peneliti, diketahui bahwa siswa mulai memahami tentang minat dan bakat yang ada pada diri siswa itu sendiri. Selain itu siswa juga diminta untuk mengisi lembar evaluasi kegiatan pada sesi ini.

5. Tahap penelitian kelima (Sesi 5)

a. Tahap pembentukan kelompok (perencanaan)

Sesi kelima ini, peneliti masih dengan membentuk kelompok (anggota kelompok siswa). Dilaksanakan sesuai jam pengembangan diri (pemberian layanan bimbingan dan konseling) dan mengajak kelompok untuk melakukan kegiatan bimbingan dengan teknik *role playing* (bermain peran)

Pada sesi ini peneliti menjelaskan pengertian, tujuan, asas, dan prosedur dari kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menyepakati kontrak

waktu, memberikan semangat agar anggota kelompok antusias dalam melakukan layanan yang diberikan.

Adapun topik yang akan dibahas dalam sesi kelima ini mengenai “menumbuhkan kembangkan motivasi belajar siswa”. Peneliti mengangkat cerita yaitu “1 Hari Untuk 1000 Kebahagiaan”. Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan ini adalah siswa mampu memahami tentang sebuah mimpi tau cita-cita yang ingin diwujudkan dan dimiliki oleh siswa, bagaimana siswa mewujudkan mimpi tersebut, siswa mampu melakukan peran dalam kegiatan *role playing* dan masalah yang dihadapi apabila belum siswa dapat meraih atau mewujudkan mimpi dan cita-cita tersebut.

b. Tahap peralihan

Peneliti menjelaskan kembali prosedur kegiatan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dan menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti layanan.

c. Tahap kegiatan (pelaksanaan)

Tahap kegiatan ini diawali dengan membagikan materi mengenai menumbuhkembangkan motivasi yang berisi tentang pengertian motivasi, faktor yang mempengaruhi, contoh-contoh hal-hal yang dilakukan untuk menumbuhkembangkan motivasi, serta hal-hal yang dilakukan untuk menumbuhkembangkan motivasi, dengan naskah permainan peran dengan topik “1 Hari Untuk 1000 Kebahagiaan”.

Peneliti kemudian membagikan peran yang akan diperagakan oleh siswa yang akan melakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role*

playing. Setelah semua peran terbentuk, peneliti memberikan waktu 20 menit untuk memainkan peran dalam kegiatan ini untuk membacakan naskah yang akan siswa peragakan. Dan peneliti juga menunjuk salah satu siswa menjadi pengamat.

Setelah waktu pendalaman karakter selesai, kemudian peneliti mengajak siswa memerankan kegiatan *role playing* yang dilaksanakan sesuai karakter tokoh dalam cerita tersebut. Pada sesi ini siswa terlihat sangat bersemangat dikarenakan mereka bisa menunjukkan ekspresinya saat mendalami karakter dalam kegiatan *role playing*.

d. Tahap penutup (penilaian)

Dalam kegiatan penutup peneliti menjelaskan bahwa kegiatan dalam sesi ini akan berakhir. Peneliti mengajak kelompok untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan, dan selanjutnya peneliti juga mempersilahkan siswa yang telah menjadi pengamat membacakan hasil pengamatannya untuk dikomentari oleh anggota kelompok. Setelah semua selesai, peneliti menjelaskan bahwa akan ada sesi kegiatan keempat setelah siswa istirahat, dimana dengan masih materi yang sama akan tetapi melakukan pergantian pemain (*rolling*) dan peran.

Berdasarkan hasil penilaian proses berupa observasi peneliti, terhadap respon anggota kelompok diketahui bahwa antusias siswa sangat baik, selain itu menurut hasil pengamatan siswa, kelompok mampu memerankan tokoh sesuai dengan karakter masing-masing.

6. Tahap penelitian keenam (Sesi 6)

a. Tahap pembentukan kelompok (perencanaan)

Pada kegiatan sesi ini, peneliti kembali menjelaskan pengertian, tujuan, asa, dan prosedur dari kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* serta memberikan motivasi kepada siswa agar layanan berjalan dengan lancar dan baik seperti pada layanan sebelumnya.

Tema atau topik yang dipilih pada pertemuan ini yaitu manajemen waktu. Tujuan yang ingin dicapai adalah siswa dapat memahami manajemen waktu, mengatur waktu belajar, dan menerapkan manajemen waktu dalam kegiatan sehari-hari.

b. Tahap peralihan

Peneliti menjelaskan kembali prosedur kegiatan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dan menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti layanan.

c. Tahap Kegiatan (pelaksanaan)

Dalam tahap ini peneliti kembali menjelaskan tentang topik yang akan diperankan dalam layanan sesi ini yaitu cerita tentang “Seorang Anak Yang Berhasil”. Pada sesi ini siswa kembali membagi peran yang akan dimainkan dan diperagakan. Selain itu, peneliti juga menunjuk salah seorang siswa sebagai pengamat.

Setelah itu siswa kembali memerankan peran sesuai naskah dan skenario yang sudah ditentukan, akan tetapi siswa juga diperbolehkan berimprovisasi sesuai keinginan mereka asal tidak merubah inti dari naskah. Dalam kegiatan layanan ini, siswa terlihat sangat antusias melakukan kegiatan

role playing, terlihat beberapa siswa sangat mendalami dan menjiwai karakter saat memerankan perannya.

d. Tahap penutup

Dalam kegiatan penutup, peneliti kembali menjelaskan bahwa kegiatan pada sesi ini akan segera berakhir. Peneliti kembali mengajak berdiskusi dan mengevaluasi seluruh kegiatan, dan mempersilahkan pengamat untuk membacakan hasil pengamatannya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dengan topik manajemen, siswa dapat memahami manajemen waktu, mengatur waktu belajar, dan menerapkan manajemen waktu dalam kegiatan sehari-hari. Setelah itu siswa diminta untuk mengisi lembar evaluasi kegiatan.

7. Tahap penelitian ketujuh (Sesi 7)

a. Tahap pembentukan kelompok (perencanaan)

Pada kegiatan sesi ini, peneliti kembali menjelaskan pengertian, tujuan, asa, dan prosedur dari kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* serta memberikan motivasi kepada siswa agar layanan berjalan dengan lancar dan baik seperti pada layanan sebelumnya.

Materi yang akan dibahas dan diperankan siswa pada sesi ini tentang motivasi belajar. Adapun cerita yang diangkat adalah tentang “jangan melihat buku dari sampulnya”. Tujuan yang ingin dicapai adalah siswa memahami motivasi belajar, memilih tips-tips yang tepat dalam belajar, dan mendorong diri untuk meningkatkan motivasi belajarnya.

b. Tahap peralihan

Peneliti menjelaskan kembali prosedur kegiatan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dan menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti layanan.

c. Tahap Kegiatan (pelaksanaan)

Dalam tahap kegiatan ini peneliti kembali menjelaskan tentang topik yang akan dioerankan dalam layanan pada sesi ini. Dalam sesi ini peran yang dimainkan akan diputar atau secara bergantian digilir perannya. Setelah itu peneliti menentukan peran para pemain dan menunjuk salah satu siswa sebagai pengamat.

Setelah itu siswa kembali memerankan peran sesuai dengan naskah dan skenario yang telah ditentukan. Dalam kegiatan layanan ini, siswa terlihat sangat antusias melakukan kegiatan *role playing*, terlihat beberapa siswa sangat mendalami dan menjiwai karakter saat memerankan perannya.

d. Tahap penutup

Dalam kegiatan penutup, peneliti kembali menjelaskan bahwa kegiatan pada sesi ini akan segera berakhir. Peneliti kembali mengajak kelompok untuk mengevaluasi kegiatan yang berlangsung, dan mempersilahkan pengamat untuk membacakan hasil pengamatannya untuk dikomentari oleh anggota kelompok.

Berdasarkan hasil penilaian proses berupa observasi peneliti terhadap respon anggota kelompok, diketahui bahwa antusias siswa baik dan siswa

dapat memerankan tokoh sesuai dengan karakter yang diperankan masing-masing siswa.

8. Tahap penelitian kedelapan (Sesi 8)

a. Tahap pembentukan kelompok (perencanaan)

Pada kegiatan sesi ini, peneliti kembali menjelaskan pengertian, tujuan, asa, dan prosedur dari kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* serta memberikan motivasi kepada siswa agar layanan berjalan dengan lancar dan baik seperti pada layanan sebelumnya.

Materi yang akan dibahas dan diperankan siswa pada sesi ini tentang meningkatkan motivasi belajar. Adapun cerita yang diangkat adalah tentang “Sang Juara”. Tujuan yang ingin dicapai adalah siswa Siswa memiliki pemahaman dan dapat mengubah motivasi belajarnya dan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar yang dimilikinya

b. Tahap peralihan

Peneliti menjelaskan kembali prosedur kegiatan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dan menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti layanan.

c. Tahap Kegiatan (pelaksanaan)

Tahap kegiatan diawali dengan membagikan materi mengenai meningkatkan motivasi belajar yang berisi tentang pengertian motivasi, tips dan trik mempertahankan dan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Dalam tahap ini peneliti kembali menjelaskan tentang topik “belajar adri sebuah kepompong” yang akan diperankan dalam layanan sesi ini. Pada sesi ini

siswa kembali membagi peran yang akan dimainkan dan diperagakan, serta memberikan waktu 20 menit untuk memainkan perandalam kegiatan ini untuk membaca naskah dan mendalami karakter yang akan diperankan. Selain itu, peneliti juga menunjuk salah seorang siswa sebagai pengamat.

Setelah pendalaman karakter selesai, kemudain peneliti mengajak siswa untuk memerankan kegiatan *role playing* yang dilaksanakan sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tersebut. Dalam kegiatan layanan ini, siswa terlihat sangat antusias melakukan kegiatan *role playing*, terlihat beberapa siswa sangat mendalami dan menjiwai karakter saat memerankan perannya.

d. Tahap penutup

Dalam kegiatan penutup, peneliti kembali menjelaskan bahwa kegiatan pada sesi ini akan segera berakhir. Peneliti kembali mengajak kelompok untuk mengevaluasi kegiatan yang berlangsung, dan mempersilahkan pengamat untuk membacakan hasil pengamatannya untuk dikomentari oleh anggota kelompok.

Berdasarkan hasil penilaian proses berupa observasi peneliti terhadap respon anggota kelompok, diketahui bahwa antusias siswa baik dan siswa dapat memerankan tokoh sesuai dengan karakter yang diperankan masing-masing siswa.

9. Tahap penelitian terakhir (Sesi 9)

Tahap penelitian terakhir adalah tahap posttest yaitu kembali menurunkan skala sikap motivasi belajar setelah pemberian treatmen/perlakuan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perubahan profil dan

tingkat kategori motivasi belajar yang dimiliki siswa setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*. Skala sikap tersebut dikerjakan lebih cepat dari hasil pretest yaitu dengan estimasi waktu waktu 20-30 menit.

B. Hasil Analisis Data

1. Deskripsi data penelitian

Deskriptif data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh di lapangan. Deskriptif data berguna untuk menjelaskan penyebaran data berdasarkan frekuensinya untuk menjelaskan kecenderungan tengah, pola penyebaran (maksimum-minimum), dan menjelaskan pola penyebaran atau homogenitas data. Data penelitian yang diperoleh akan dibandingkan antara data hipotetik dan data empirik. Perbandingan tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan data secara hipotetik dengan data empirik.

Data skala motivasi belajar menggunakan skala Likert yang terdiri dari empat jawaban dengan skor 1-4. Skala motivasi belajar terdiri 24 aitem, skor terendah $1 \times 24 = 24$ dan skor tertinggi $4 \times 24 = 96$, rentang skornya adalah $96 - 24 = 72$ dan standar deviasinya adalah $72/6 = 12$, dan mean hipotetiknya adalah skor tertinggi ditambah skor terendah dibagi dua yaitu $(96 + 24) : 2 = 60$.

Tabel. 4.2. Deskripsi data motivasi belajar

Variabel	Emperik (skor X yang telah diperoleh)				Hipotetik (skor X yang dimungkinkan)			
	XMax	Xmin	Mean	SD	XMax	XMin	μ	δ
Pretest motivasi belajar	77	40	51.4	9.52	96	24	60	12
Postest motivasi belajar	84	55	69.02	7.5	96	24	60	12

Berdasarkan deskripsi data penelitian, maka dapat dilakukan suatu pengkategorisasian skor pada variabel penelitian. Kategorisasi pada variabel dengan menetapkan kriteria kategori yang didasari oleh suatu asumsi bahwa subyek dalam populasi terdistribusi menurut model normal, untuk mengetahui tinggi rendahnya skor yang diperoleh subyek dapat dilakukan pengkategorisasian dengan menerapkan suatu kriteria. Skor yang diperoleh subyek diklarifikasikan menggunakan 3 kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kriteria kategorisasi didasarkan pada standar deviasi dan mean hipotetik (Azwar, 2012). Kategorisasi yang akan digunakan adalah kategorisasi jenjang berdasarkan distribusi normal. Norma kategorisasi skor dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel4.3. Norma Kategorisasi

Interval kategorisasi	Norma kategorisasi
$X < (\mu - 1,0\delta)$	Rendah
$(\mu - 1,0\delta) \leq X < (\mu + 1,0\delta)$	Sedang
$X < (\mu + 1,0\delta) \leq X$	Tinggi

Keterangan:

X : Skor skala
 μ : Mean/rerata
 δ : Standar deviasi

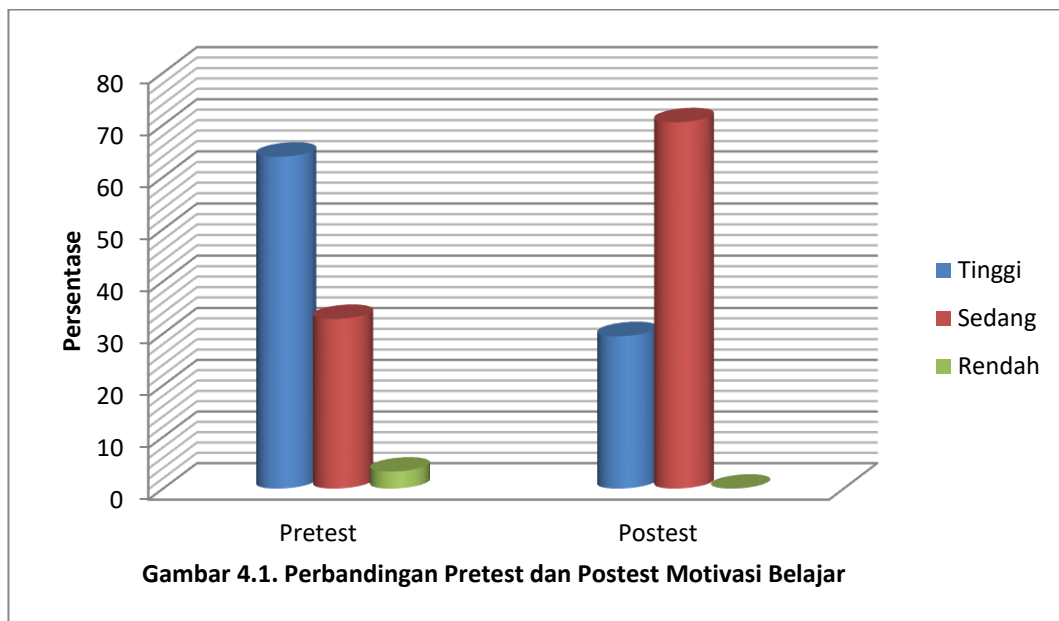
Kategorisasi tersebut didasarkan pada nilai mean hipotetik dan standar hipotetik masing-masing variabel yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4. Kategorisasi Motivasi Belajar

	Interval	Frekuensi	%	Kategorisasi
Pretest	$X < 48$	39	63.9	Rendah
	$48 \leq X < 72$	20	32.8	Sedang
	$X > 72$	2	3.3	Tinggi
	Total	61	100	
Posttest	$X < 48$	-	-	Rendah
	$48 \leq X < 72$	43	70.5	Sedang
	$X > 72$	18	29.5	Tinggi
	Total	61	100	

Kategorisasi pretest menunjukkan 39 siswa atau 63.9% subyek yang memiliki motivasi belajar pada kategori rendah, 20 siswa atau 32.8% subyek memiliki motivasi belajar yang sedang, dan hanya ada 2 siswa atau 3.3% subyek memiliki motivasi belajar yang tinggi, sehingga dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian ini sebagian besar subyek memiliki motivasi belajar yang rendah. Subyek yang memiliki motivasi belajar yang rendah inilah yang akan peneliti jadikan sampel penelitian.

Berbeda dengan hasil kategorisasi posttest pada tabel tersebut. Menunjukkan bahwa 43 siswa atau 70.5% subyek telah memiliki motivasi belajar yang sedang dan 18 siswa atau 29.5% subyek telah memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan berupa teknik *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut diagram perbedaan hasil pretest dan posttest skala sikap motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan.



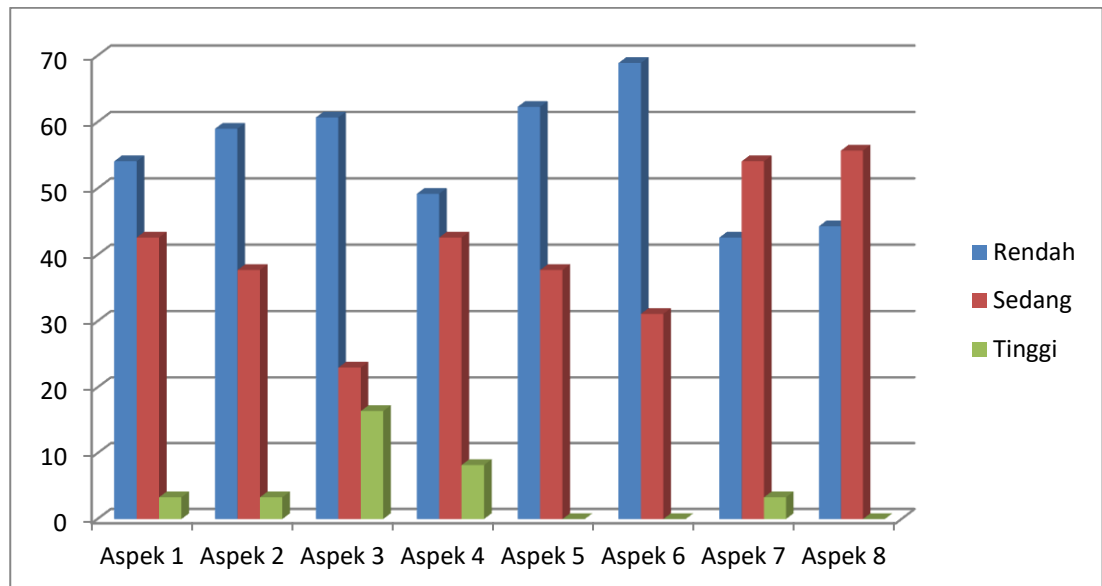
Berdasarkan gambar tersebut di atas menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubaudengan menerapkan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* di kelas. Hasil posttest tersebut menunjukkan bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 4.5. Hasil Pretest Kategorisasi aspek-aspek Motivasi Belajar

No	Aspek	Interval	Frekuensi	%	Kategorisasi
1	Ketekunan menghadapi tugas	$X < 6.67$	33	54.1	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	26	42.6	Sedang
		$X > 9.33$	2	3.3	Tinggi
2	Keuletan menghadapi kesulitan	$X < 6.67$	36	59.0	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	23	37.7	Sedang
		$X > 9.33$	2	3.3	Tinggi
3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	$X < 6.67$	37	60.7	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	14	23.0	Sedang
		$X > 9.33$	10	16.4	Tinggi
4	Kesenangan bekerja mandiri	$X < 6.67$	30	49.2	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	26	42.6	Sedang
		$X > 9.33$	5	8.2	Tinggi
5	Kebosanan pada tugas yang rutin	$X < 6.67$	38	62.3	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	23	37.7	Sedang
		$X > 9.33$			Tinggi
6	Memiliki pertahanan dalam mempertahankan pendapatnya	$X < 6.67$	42	68.9	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	19	31.1	Sedang
		$X > 9.33$			Tinggi
7	Ketidakmudahan dalam memutuskan dan melepaskan hal yang diyakininya	$X < 6.67$	26	42.6	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	33	54.1	Sedang
		$X > 9.33$	2	3.3	Tinggi
8	Kesenangan dalam mencari dan memecahkan masalah	$X < 6.67$	27	44.3	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	34	55.7	Sedang
		$X > 9.33$			Tinggi

Berdasarkan tabel kategorisasi pada setiap aspek sebelum diberikan perlakuan, masing-masing dominan berada pada kategorisasi rendah. Pada aspek pertama sampai aspek ke enam sebagian besar atau persentasi dari hasil pretest berada di atas 50% subyek atau setengah dari jumlah sampel penelitian berada pada kategori rendah, dan aspek tujuh dan delapan, siswa memiliki motivasi yang dalam kategori sedang. Diantara kedelapan aspek tersebut, aspek ke enam yaitu aspek memiliki pertahanan dalam mempertahankan pendapatnya, paling menonjol dibandingkan aspek-aspek

yang lain. Berikut perbandingan kategorisasi motivasi belajar sebelum pemberian layanan dan perlakuan berdasarkan aspek-aspek.



Gambar 4.2. Kategorisasi aspek-aspek motivasi belajar sebelum pemberian layanan dengan teknik *role playing*

Berbeda dengan hasil posttest, kategorisasi aspek-aspek motivasi belajar. Berdasarkan hasil perhitungan yang dibantu dengan software SPSS 17.00, kategorisasi pada setiap aspek setelah diberikan perlakuan, masing-masing aspek dalam kategorisasi sedang. Aspek-aspek motivasi belajar yang meliputi, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja secara mandiri, cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakini dan senang mencari masalah dan memecahkan masalah, berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Diantara kedelapan aspek tersebut, aspek tekun

menghadapi tugas lebih menonjol dibandingkan aspek-aspek yang lain.

Berikut tabel hasil posttest berdasarkan aspek-aspek.

Tabel 4.6. Hasil Posttest Kategorisasi aspek-aspek Motivasi Belajar

No	Aspek	Interval	Frekuensi	%	Kategorisasi
1	Ketekunan menghadapi tugas	$X < 6.67$	6	9.8	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	45	73.8	Sedang
		$X > 9.33$	10	16.4	Tinggi
2	Keuletan menghadapi kesulitan	$X < 6.67$	2	3.3	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	52	85.2	Sedang
		$X > 9.33$	7	11.5	Tinggi
3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	$X < 6.67$	9	14.8	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	31	50.8	Sedang
		$X > 9.33$	21	34.4	Tinggi
4	Kesenangan bekerja mandiri	$X < 6.67$	5	8.2	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	30	49.2	Sedang
		$X > 9.33$	26	42.6	Tinggi
5	Kebosanan pada tugas yang rutin	$X < 6.67$	2	3.3	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	39	63.9	Sedang
		$X > 9.33$	20	32.8	Tinggi
6	Memiliki pertahanan dalam mempertahankan pendapatnya	$X < 6.67$	7	11.5	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	44	72.1	Sedang
		$X > 9.33$	10	16.4	Tinggi
7	Ketidakmudahan dalam memutuskan dan melepaskan hal yang diyakininya	$X < 6.67$	6	9.8	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	35	57.4	Sedang
		$X > 9.33$	20	32.8	Tinggi
8	Kesenangan dalam mencari dan memecahkan masalah	$X < 6.67$	12	19.7	Rendah
		$6.67 \leq X < 9.33$	41	67.2	Sedang
		$X > 9.33$	8	13.1	Tinggi

2. Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan peneliti untuk mengetahui normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Test* dan homogenitas populasi sampel penelitian. Untuk menguji efektivitas, uji normalitas dan uji homogenitas, peneliti menggunakan 12 subyek penelitian yang memiliki

motivasi belajar pada kategori rendah. Uji homogenitas dilakukan dengan Anova *one way*. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS, berikut hasil uji normalitas dan homogenitas penelitian.

a. Uji Normalitas

Tabel 4.7. Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov Test

	N	Asymp. Sig (p)	Kriteria	Ket
Pretest	12	0.441	Normal	$p > 0.05$
Posttest	12	0.787	Normal	$p > 0.05$

Berdasarkan tabel tersebut, uji normalitas dinyatakan normal bila nilai sig (p) > 0.05 , maka hasil pretest dan posttest adalah berdistribusi normal, karena hasil pretest-posttest menunjukkan Asymp. Sig (2-tailed) > 0.05 . Hasil signifikansi (probability) pretest sebesar $0.441 > 0.05$, begitu pula hasil signifikansi posttest yaitu sebesar $0.787 > 0.05$.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4.8. Uji homogenitas hasil pretest dan posttest

	Statistik	Df	Sig.
Pretest- Postets	1.005	23	0.327

Hasil analisis homogenitas di atas ditunjukkan pada statistic pretest-posttest sebesar 1.005 dengan p (sig.) yaitu 0.327, maka dapat disimpulkan populasi homogen karena nilai signifikansi atau probability ($p > 0.05$) sehingga dapat asumsi homogenitas telah terpenuhi.

c. Uji *Paired T Test*

Penggunaan *Paired T Test* adalah untuk menguji efektifitas suatu perlakuan terhadap suatu besaran variabel yang ingin di tentukan, seperti dalam penelitian ini, untuk mengetahui efektifitas layanan bimbingan kelompok melalui *role*

playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Layanan bimbingan kelompok ini menggambarkan bahwa siswa akan di ukur motivasi belajarnya melalui teknik *role playing* dan setelah pemberian perlakuan yang selanjutnya nilai masing-masing subyek dibandingkan antara sebelum (pre-test) dengan setelah (post-test). Hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9. Hasil Analisis Paired Sample T Test

Kelompok	N	Correlation	Sig.	Mean	T	Sig. (2-tailed)
Pretest1 Posttest1	12	0.022	0.946	24.83	8.163	0.000

Berdasarkan tabel tersebut di atas, korelasi antara semua hasil pretest dan posttest menunjukkan lebih besar dari nilai probabilitas (sig.) 0.946. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara masing-masing pretest dan posttest tidak ada hubungan nyata karena nilai probabilitas lebih besar dari syarat yang ditentukan yaitu $p < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang nyata antara masing-masing pretest dan posttest.

Untuk perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} didasarkan pada tabel t dengan tingkat signifikansi 5%. Diketahui masing-masing nilai t lebih besar dan untuk df (*degree of freedom*) atau derajat kebebasan sebesar jumlah subyek (n)-1 maka df didapatkan dari $12-1= 11$, hasil dari t tabel menunjukkan df 11 dengan tingkat signifikansi 0,05 didapat angka 4.84. Jika berdasarkan tabel di atas dengan memperhatikan nilai t maka dapat dipahami bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu t hitung $8.163 > 4.84$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilakukan, berhasil secara signifikan

Begitupula jika berdasarkan nilai probabilitas (sig. 2-tailed). Diketahui t_{hitung} masing-masing pretest posttest di atas dengan nilai sig 2-tailed sebesar $0.000 < 0.05$ ($p < 0.05$), maka kesimpulan yang sama didapatkan dari penelitian ini, yaitu Layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Baubau yang dilakukan berhasil secara signifikan.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis skor sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah signifikan. Adapun pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Paired sample T test. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 17.00 for windows. Hasil pengujian hipotesis dijelaskan sebagai berikut.

Ha: Layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa VIII SMP Negeri 1 Baubau.

Tabel 4.10. Hasil analisis uji asumsi Paired samples test

Kelompok	N	SD	Mean	Standar Error Mean	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	12	10.53	24.83	3.042	0.000

Hasil analisis uji t test masing-masing pretest posttest menunjukkan nilai probabilitas (sig. 2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ ($p < 0.05$), maka peneliti berkesimpulan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilakukan

berhasil secara signifikan atau efektif untuk dilakukan. Hal ini berarti, hipotesis diterima.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan motivasi belajar siswa dan keefektifan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau. Adapun motivasi belajar siswa dan keefektifan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dijelaskan sebagai berikut.

1. Profil motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau setelah pemberian layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar

Tabel 4.11. Profil motivasi belajar siswa

Kriteria	Pretest		Posttest	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Rendah	39	63.9	-	-
Sedang	20	32.8	43	70.5
Tinggi	2	3.3	18	29.5
Total	61	100	61	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah yaitu 39 siswa atau 63.9%. Akan tetapi setelah diberikan perlakuan tingkat motivasi belajar siswa meningkat berada pada kategori sedang yaitu 70.5% dan 29.5% berada pada kategori tinggi. Keadaan seperti ini memberikan pemahaman dan gambaran bahwa

para siswa telah mampu memotivasi dan mendorong dirinya pada tingkat intensitas yang tepat untuk mencapai suatu tujuan

Berdasarkan hasil penelitian, maka akan dibahas secara eksplisit tentang motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau sebelum mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Dilihat dari perhitungan analisis deskriptif dapat diketahui bahwa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* motivasi belajar siswa dari 61 siswa terdapat 39 siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah, 20 siswa berada pada kategori sedang dan 2 siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, dari 39 siswa yang berada pada kategori rendah 12 siswa digunakan untuk uji efektivitas dengan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa di kelas VIII memiliki tingkat motivasi belajar yang masih belum baik dan secara persentase dalam kategori rendah, alasan penelitian ini tetap diberikan karena layanan bimbingan kelompok memiliki fungsi utama yaitu pemahaman, pemeliharaan dan pengembangan. Sebagaimana fungsi utama layanan bimbingan kelompok menurut Mugiarto (2005:66) yaitu pemahaman, dan pengembangan yang berarti “memahami tentang diri sendiri, lingkungan, serta pemahaman tentang lingkungan yang lebih luas. Dan mengembangkan segala sesuatu yang baik (positif) yang ada dalam diri individu (siswa), baik hal itu merupakan bawaan

maupun hasil perkembangannya yang telah dicapai selama ini.” Diharapkan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat mengembangkan dan mempertahankan motivasi belajarnya serta siswa yang dalam kategori rendah dapat mengembangkan dan menumbuhkan motivasi belajarnya dengan baik di kehidupan sehari-hari. Dari hasil *pre test* tersebut siswa menunjukkan motivasi belajar yang perlu dikembangkan, yang memiliki aspek-aspek motivasi belajar antaralain:

- 1) ketekunan menghadapi tugas merupakan kondisi dimana adanya keseriusan siswa mengerjakan dan menyelesaikan tugas-tugas pelajaran yang telah diberikan oleh guru baik selama pelajaran berlangsung maupun tugas-tugas yang harus dikerjakan di luar jam pelajaran. Sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori rendah. Hal ini disebabkan karena kurang semangatnya siswa ketika mengikuti pembelajaran.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan merupakan keadaan siswa yang pada masa-masa tertentu siswa begitu antusias atau tidak menyerah untuk mengerjakan tugas yang memang dianggap sulit dikerjakan. Sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori rendah hal ini disebabkan karena siswa mempunyai kesan yang negatif dalam pembelajaran tersebut.

- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yaitu ketertarikan dan rasa suka pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada paksaan. Ketika siswa sudah merasa suka, dan tertarik dengan apa yang dilihat, diamati, dan dirasakan. Maka hal tersebut dapat menjadi motivasi siswa untuk menyukai mata pelajaran. Sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori rendah disebabkan karena siswa masih belum tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar.
- 4) Lebih senang bekerja secara mandiri, yaitu keadaan siswa yang senang ketika mengerjakan tugas atau suatu hal secara individu. Sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori rendah karena siswa tidak senang jika diberikan tugas secara mandiri, dan lebih senang dengan tugas kelompok.
- 5) Cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin, merupakan titik kejenuhan siswa dalam pengerjaan tugas-tugas yang diberikan guru. Siswa cepat bosan karena pemberian tugas secara berkelanjutan, sehingga siswa kesulitan mengatur waktu untuk mengerjakan tugas dan bosan dengan tugas-tugas yang berkelanjutan. Sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam

kategori rendah, disebabkan karena siswa menganggap pemberian tugas secara berlebihan.

- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya yaitu keadaan siswa yang mampu memberikan dan menyatakan serta mempertanggung jawabkan hal-hal atau pendapat yang disampaikan. Sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori rendah ini disebabkan karena kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru selama proses belajar berlangsung.
- 7) Tidak mudah melepas hal yang diyakini yaitu siswa/individu mempunyai informasi yang cukup terhadap suatu hal sehingga merasa yakin bahwa hal tersebut mudah dan dapat dilakukan. Dalam hal ini hal-hal yang memang diyakini oleh individu sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. Sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa sudah dalam kategori sedang.
- 8) Senang mencari masalah dan memecahkan masalah merupakan ketertarikan siswa/individu mencari dan menyelesaikan masalah yang dimaksud adalah menemukan masalah dalam suatu mata pelajaran tertentu dan menyelesaikan dan memecahkan masalah dengan berdiskusi dengan guru mata pelajaran tersebut. Sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa sudah dalam kategori sedang.

Jika dilihat dari aspek-aspek motivasi belajar yang diterapkan dalam skala yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja secara mandiri, cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakini dan senang mencari masalah dan memecahkan masalah, telah sesuai dengan yang dijalani dan dirasakan oleh siswa.

Motivasi merupakan daya pendorong dan pemeliharaan seseorang dalam bertindak, sehingga dengan adanya motivasi seseorang akan gigih dan tekun dalam berusaha untuk mencapai apa yang diinginkannya Azhari (2004). Menurut Sardiman (2011) motivasi dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka tersebut. Lebih lanjut motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas adalah penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar

Motivasi belajar mengandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, serta mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar. Winkel (1996) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak didalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang

memberi arah pada kegiatan-kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, menunjukkan bahwa profil motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau dengan persentasi 70.5% atau 43 siswa berada pada kategori sedang yang berarti bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan, dengan demikian gambaran profil motivasi belajar siswa telah terdeskripsikan secara jelas.

2. Efektivitas Layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau

Hasil analisis data sebelum perlakuan (pretest) diketahui bahwa tingkat motivasi belajar dengan kategorisasi rendah sebanyak 39 siswa, 20 siswa berada pada kategori sedang dan 2 siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Setelah pemberian layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* selama tujuh kali perlakuan, secara perlahan telah meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji *paired t tes* setelah diberikan perlakuan dengan teknik *role playing* menunjukkan motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok pretest dengan kelompok posttest dengan nilai masing-masing nilai sig. (2-tailed) probabilitas 0.000 pada taraf signifikansi nilai 0.05 ($p < 0.05$), yang berarti dapat disimpulkan bahwa

layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* yang dilakukan berhasil secara signifikan atau efektif untuk dilakukan.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau, perlakuan yang diberikan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* diberikan sebanyak tujuh kali pertemuan. Setiap pertemuan peneliti memberikan materi dan kegiatan *role playing* sesuai dengan aspek motivasi belajar.

Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* motivasi belajar siswa dari 61 siswa, 18 siswa berada pada kategori tinggi dan 43 siswa berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* selama tujuh kali pertemuan terjadi peningkatan yang signifikan yaitu dari kategori rendah beradadi kategori tinggi. Hal ini juga terlihat selama proses pengamatan bahwa setiap pertemuan siswa mengalami perubahan sikap yang baik seperti siswa mulai belajar termotivasi, dan menumbuhkan sikap aktif di kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan setelah posttest, siswa menunjukkan motivasi belajar yang mulai ditumbuhkembangkan, berdasarkan aspek-aspek motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Ketekunan menghadapi tugas

Setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh siswa dengan adanya keseriusan siswa mengerjakan dan menyelesaikan tugas-tugas pelajaran yang telah diberikan oleh guru baik selama pelajaran berlangsung maupun tugas-tugas yang harus dikerjakan di luar jam pelajaran.

2) Keuletan menghadapi kesulitan

Setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori sedang. Hal tersebut tampak saat siswa diberikan tugas dan dengan antusias siswa mengerjakan tugas yang memang dianggap sulit dikerjakan.

3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah

Setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori sedang. Siswa mulai tertarik dan menyukai proses pembelajaran. Hal tersebut menjadimotivasisiswauntukmenyukaimata pelajaran.

4) Lebih senang bekerja secara mandiri,

Setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori sedang. Terlihat siswa mulai yang senang ketika mengerjakan tugas atau suatu hal secara individu. Siswa merasa memiliki kepuasan sendiri ketika mengerjakan tugas secara mandiri karena merasa itulah nilai murni yang didapatkan dari proses berpikirnya.

5) Cepat bosan pada tugas yang bersifat rutin, Setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori sedang. Siswa sudah memenej waktu penegrjaan tugas, dan guru juga sudah mengatur pemberian tugas sehingga siswa mulai bersemangat dan termotivasi untuk mengatur waktu untuk mengerjakan tugas.

6) Dapat mempertahankan pendapatnya

Setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori sedang. Siswa telah mampu memberikan dan menyatakan serta mempertanggung jawabkan hal-hal atau pendapat yang disampaikan.

7) Tidak mudah melepas hal yang diyakini

Setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori sedang. Siswa yang telah memperoleh informasi yang cukup terhadap suatu hal sehingga merasayakin bahwa hal tersebut mudah dan dapat dilakukan. Dalam hal ini hal-hal yang memang diyakini oleh individu sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.

8) Senang mencari masalah dan memecahkan

Setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata siswa dalam kategori sedang. Dalam hal ini siswa telah mampu dan tertarik untuk mencari dan menyelesaikan masalah.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* mampu memberikan pemahaman kepada siswa bagaimana mengembangkan dan menumbuhkan motivasi belajar secara baik dan efektif. Memeriksa motivasi yang telah ada pada diri individu, dan memahami lingkungan sekitar yang dapat menunjang motivasi belajar individu.

Dalam penelitian ini setelah siswa mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, siswa mampu menunjukkan perubahan yaitu mereka menjadi aktif di kelas, lebih rajin belajar, mampu mengungkapkan pendapat dengan baik, saling memahami di antara teman sekelas, mampu memberikan dukungan seperti memperhatikan peneliti saat memberikan materi. Adapun ditinjau dari aspek-aspek motivasi belajar, setelah dan sebelum diberikan perlakuan juga mengalami perubahan yaitu berupa peningkatan tingkat motivasi belajar.

Adapun penerapan teknik *role playing* berdasarkan langkah-langkah teknik *role playing* terstruktur secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan, pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah (a) menentukan topik, (b) membuat garis besar cerita, dan (c) membuat skenario.
- 2) Pelaksanaan, hal-hal yang dilakukan adalah (a) menciptakan *rapport* (hubungan baik), (b) melakukan tanya jawab, (c) menentukan kelompok bermain, dan (c) menjelaskan tugas kelompok penonton.

- 3) Evaluasi dan diskusi, pada tahap evaluasi dan diskusi, konselor melakukan evaluasi bersama-sama tentang (a) perasaan para pemain, (b) alur cerita, (c) kesesuaian pemain dengan karakter yang dibawakan, (d) jalan keluar dari cerita, (e) perilaku yang patut dicontoh.
- 4) Ulangan permainan, kegiatan *role playing* dilakukan jika kegiatan tersebut masih belum mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas menunjukkan bahwa terjadi perubahan yaitu peningkatan motivasi belajar siswa pada semua aspek-aspek motivasi belajar yang diterapkan. Meskipun demikian, hendaknya perlu dikembangkan lagi terkait dengan motivasi belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada umumnya siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau telah memiliki motivasi belajar yang baik setelah diberikan layanan bimbingan melalui teknik *role playing*. Artinya bahwa para siswa telah mampu memotivasi dirinya pada tingkat intensitas yang tepat untuk mencapai suatu tujuan.
2. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* mampu memberikan pemahaman kepada siswa bagaimana mengembangkan dan menumbuhkan motivasi belajar secara baik dan efektif. Memelihara motivasi yang telah ada pada diri individu, dan memahami lingkungan sekitar yang dapat menunjang motivasi belajar individu.
3. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa efektif untuk dilakukan, karena keberhasilan untuk meningkatkan motivasi belajar tidak terlepas dari kualitas layanan bimbingan dan konseling dan teknik yang diterapkan. Melalui teknik *role playing* dengan 1-7 kali pertemuan telah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dari 61 siswa, 39 siswa atau 63.9% subyek yang memiliki motivasi belajar pada kategori rendah, 20 siswa atau 32.8% subyek memiliki

motivasi belajar yang sedang, dan hanya ada 2 siswa atau 3.3% menjadi 43 siswa atau 70.5% subyek telah memiliki

motivasi belajar yang sedang dan 18 siswa atau 29.5% subyek dalam kategori baik..

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak lain:

1. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini mengarahkan kepada pihak sekolah sebaiknya merekrut tenaga pendidik yang berkompeten di bidangnya, atau sesuai SK mengajar, dan Bagigurukelasyangmenemuifenomenayangsama,sebaiknyadekati siswa,caritahumengapa sepertiitu,janganhanyamen-judgekalausiswa tersebutbodoh.Bisasaja karenadia belum memiliki motivasi belajar. Untuk guru Bimbingan dan Konseling dapat terus mengembangkan layanan bimbingan dan konseling baik melalui layanan individu, kelompok maupun klasikal, karena dengan hal tersebut implementasi layanan bimbingan konseling kelompok pada khususnya, dapat lebih dikembangkan melalui media-media bimbingan dan konseling agar metode pemberian layanan bimbingan dan konseling kelompok lebih bervariasi. Gurubimbingandankonseling jugagurukelasperlumemperhatikan faktor-faktoreksternal (lingkungan keluargaataumasyarakat)yang mempengaruhi minat belajar siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti motivasi belajar dan *teknik role playing*, untuk dapat menguji variabel lain yang lebih signifikan dan menggunakan teknik konseling yang lebih efektif .

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Teknik Praktek*(Edisi Revisi VI). Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Teknik Praktek* Jakarta : Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 2005. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Chadijah dan Agustin. Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Kelas VIII SMPN 26 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/20112. *Jurnal hal 128-144* (Online, di Unduh 18 Agustus 2017)
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zein. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Gazda, George M. 1984. *Group Counseling A developmental Approach*. Third Edition. Toronto : Allyn And Bacon, Inc.
- Mulyasa, E. 2005. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur, Rosyida Zulfah. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri Manggungan Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016. Semarang: UNNES. *Skripsi*. (Tidak Diterbitkan)
- Novita, Dian Sitompul. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman di SMA Negeri Ranatu Utara T.A. 2014/2015. *Hurnal Edu-Tech Vol 1 No. 1 Maret 2015*. ISSN: 2442-6024 e-ISSN: 2442-7063.
- Porter, Bobbi De & Hernacki, Mike. 2008. *Role Playing: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (Alih Bahasa: Alwiyah Abdurrahman). Bandung: Kaifa.

- Prayitno, 1995. Layanan Bimbingan&Konseling Kelompok :Dasar &Profil. Cetakan Pertama. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Prayitno. 2005. Layanan Bimbingan Kelompok, Konseling Kelompok. Padang : FIP Universitas Negeri Padang
- Sagala, S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran..* Bandung: ALFABETA
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Santrock, J. W. 1995. *Adolescennce 6thEdition, Perkembangan Remaja EdisiKeenam*. Jakarta: ERLANGGA
- Supriatna, Mamat. 2003. Konseling kelompok : Wawasan Konsep, Teori, dan Aplikasi dalam Rentang Sepanjang Hayat. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Bandung.
- Tohirin.2013.*BimbingandanKonselingdiSekolahdanMadrasah(Berbasis Integritas)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Wina Sanjaya. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.Jakarta: Kencana.
- Yatim Riyanto. 2012. *Paradigma baru Pembelajaran: Sebagai referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Peelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN