PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 ARJOSARI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan Bimbingan Konseling FKIP UNP Kediri

Oleh :

TRI NOR FITA
NPM: 11.1.01.01.0452

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI
2015

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh:

TRI NOR FITA

NPM: 11.1.01.01.0452

Judul:

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 ARJOSARI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP UNP Kediri

Tanggal: 04 Agustus 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Mega Isavandiana, M.Si	**Dr. Atrup, M.Pd.MM** **NIDN. 0709116101**

ii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

TRI NOR FITA
NPM: 11.1.01.01.0452

JUDUL:

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 ARJOSARI TAHUN PELAJARAN 2014/2105

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP UNP Kediri Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Agustus 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Atrup, M.Pd.,MM
3. Penguji II : Mega Isvandiana, M.Si

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYOWATI,M.Pd

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 ARJOSARI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

TRI NOR FITA
NPM : 11.1.01.01.0452
FKIP – Bimbingan dan Konseling
Email : fita_nyebelin@yahoo.co.id
Mega Isvandiana, M.Si dan Dr. Atrup, M.Pd.,M.M
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Minat belajar di SMP Negeri 1 Arjosari kurang seperti: kegaduhan di kelas, merokok, saat pelajaran hanya bermain HP, banyak mengobrol dengan teman sebangku saat pelajaran berlangsung, serta siswa tidak pernah mengerjakan pekerjaan rumah setiap ada tugas. Bimbingan kelompok *role playing* merupakan alternative untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah bimbingan kelompok siswa SMP Negeri 1 Arjosari kelas VIII tahun pelajaran 2014/2015? (2) minat belajar siswa SMP Negeri 1 Arjosari kelas VIII tahun pelajaran 2014/2015? (3) Apakah ada pengaruh antara bimbingan kelompok terhadap minat belajar siswa SMP Negeri 1 Arjosari kelas VIII tahun pelajaran 2014/2015?

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Arjosari. Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Mengetahui bimbingan kelompok siswa SMP Negeri 1 Arjosari kelas VIII tahun pelajaran 2014/2015. (2) Mengetahui minat belajar siswa SMP Negeri 1 Arjosari kelas VIII tahun pelajaran 2014/2015 dan (3) Mengetahui ada tidaknya pengaruh bimbingan kelompok terhadap minat belajar siswa SMP Negeri 1 Arjosari kelas VIII tahun pelajaran 2014/2105.

Desain penelitian ini adalah *Pre Eksperimen Design* dengan jenis *One Gruop pre test and post test Design.* Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Arjosari yang berjumlah 252 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *random* atau acak, di mana yang menjadi sampel penelitian ini adalah kelas VIII berjumlah 70 siswa. Pengumpulan data menggunakan skala minat belajar dengan jumlah 40 butir soal dan 36 butir dinyatakan valid dan reliabel. Analisis validitas, reliabilitas dan *Uji-T* menggunakan bantuan komputer program *SPSS 17.0 for Windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* skor *pre-test* persentase tinggi adalah 52,9% (37 siswa) dan sedang 47,1% (33 siswa). Setelah layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* skor *post test* persentase skor rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 96,8 % (69 siswa), dan sedang 3,2 % (1 siswa). Peningkatan tersebut sebesar 43,9%. Dari *Uji-T* diperoleh Z_{hitung} sebesar 11,833 dan Z_{tabel} taraf signifikan 5% (N= 70) sebesar 1,667. Tingkat minat belajar siswa sebelum dan setelah layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* adalah berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan.

Kata kunci : bimbingan kelompok, role playing, minat belajar SMP

I. LATAR BELAKANG MASALAH

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Apabila peserta didik tidak memiliki minat dalam belajar maka hasil belajar yang diperoleh tidak akan bisa optimal. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Belajar mempunyai keuntungan, baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu, kemampuan untuk belajar secara terus-menerus akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran yang penting dalam mentransmisi budaya dan pengetahuan dari generasi ke generasi. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Dengan demikian, belajar membawa perubahan bagi si pelaku. Baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* merupakan alternative untuk meningkatkan minat belajar siswa. Upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah di SMP Negeri 1 Arjosari melalui peran guru pembimbing dalam membantu siswa untuk mengubah dan mengembangkan minat belajar yang

masih rendah pada siswa, kebanyakan hanya dengan menggunakan layanan konseling individu. Upaya tersebut kurang mendapat hasil optimal, karena layanan konseling individu itu dilakukan secara perorangan, sehingga tidak efektif diberikan kepada siswa yang jumlahnya cukup banyak. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Arjosari Tahun Pelajaran 2014/2015".

II. METODE

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel independen: variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, prediktor, antecedent*. Sering disebut sebagai variabel bebas dalam bahasa Indonesia. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen yang penulis teliti dalam penelitian ini adalah **layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing***.

Variabel dependen, sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen. Sering disebut sebagai variabel terikat dalam bahasa Indonesia. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen yang penulis teliti dalam penelitian ini adalah **minat belajar.**

B. Teknik dan Pendekatan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu,

pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian pendekatan di atas, maka dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dapat menarik kesimpulan dari sesuatu yang bersifat umum ke sesuatu yang bersifat khusus.

2. Teknik Penelitian

Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah desain penelitian eksperimen dengan jenis *one pre test* dan *post test*.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SMP Negeri 1 Arjosari Siswa Kelas VIII Kecamatan Arjosari Kabupaten Pacitan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai bulan februari 2015 sampai bulan juni 2015.

D.Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Arjosari Tahun Pelajaran 2014/2015, dengan jumlah siswa 252.

2. Sampel

a. Jumlah Sampel

Arikunto (2010: 131) mengatakan: “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sampel berfungsi sebagai sumber data, berupa individu atau kelompok yang bertindak sebagai sumber informasi. Dengan kata lain sampel adalah sumber tempat data empiris yang diperoleh (Sudjana & Kusumah, 2000: 16). Sampel harus *representative*.

b. Teknik pengambilan sampel

Tehnik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan tehnik Sampel Acak Sederhana (*Simple Random Sampling*) artinya dalam pengambilan sample digunakan dengan cara acak, sehingga seluruh populasi mempunyai peluang yang sama.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Dengan demikian, peneliti menerapkan metode penelitian menggunakan instrumen atau alat agar data yang diperoleh lebih baik. Peneliti menggunakan instrumen berupa angket untuk mengumpulkan data pada penelitian ini.

2.Validasi Instrumen

a. Validitas

Peneliti untuk mengukur validitas item dalam penelitian ini dengan mencari korelasi setiap butir dengan skor total pada alat ukur minat belajar digunakan validitas eksternal (*external validity*), yaitu tehnik mengkorelasikan skor butir dan skor total dengan memakai rumus Korelasi Product Moment menurut Pearson.

Dalam uji validitas, rumus yang digunakan adalah dengan korelasi product moment dari Pearson dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n.\sum xy - \sum x.\sum y}{\sqrt{\{n.\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n.\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y

$\sum xy$ = jumlah hasil kali x dan y

x^2 = kuadrat dari x

y^2 = kuadrat dari y

n= jumlah responden (Arikunto, 2010: 170)

b. Reliabilitas

Untuk uji reliabilitas instrumen angket, peneliti menggunakan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1}\right]\left[1 - \frac{\Sigma \pm b^2}{\pm t^2}\right]$$

Keterangan :

r11 = reliabilitas instrumen

k =banyaknya butir pertanyaan/ banyaknya soal

$\Sigma \pm b^2$ = jumlah varians butir

$\pm t^2$ = varians total (Suharsimi Arikunto, 2010: 196)

3.Langkah-langkah Pengumpulan Data

a. Angket (Kuesioner)

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data dari dua

variabel yaitu Bimbingan Kelompok (X) dan Minat Belajar (Y).

F.Teknik Analisis Data

1. Jenis Analisis

Untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan data *pre test* dan *post test one group design*, maka menggunakan rumus *t-test* (Arikunto, 2010: 349), maka rumus yang digunakan adalah *t-test* dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : mean dari devisi (d) antara *post test* dan *pre test*

Xd : perbedaan deviasi dengan mean deviasi

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Banyaknya subjek

Df : atau db adalah N-1

Ukuran ataupun kriteria pengujiannya adalah: Jika T_{hitung} > T_{Tabel} (>1,667) dengan derajat kesalahan α = 0,05, maka *Ha* diterima.

2. Norma Keputusan

Dalam penelitian ini norma keputusan yang digunakan sebagai berikut

a. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (5%) Ha diterima, signifikan.
b. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (1%) Ha diterima, sangat signifikan.
c. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ Ha ditolak.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan angket yang telah diberikan kepada responden sejumlah 70 kelas VIII SMP Negeri 1 Arjosari. Untuk mendapatkan suatu alat/instrument yang memiliki tingkat kevalidan agar dapat mengukur konstruk, dalam penelitian ini dilakukan uji coba angket yang telah diberikan kepada sampel uji coba sejumlah

31 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Arjosari.

Data yang diperoleh berupa data kualitatif kemudian diolah menjadi data kuantitatif. Analisis untuk mengolah data kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan rumus *Product Moment* dan *T-Test Related* (*Uji-T*). Deskripsi data uji coba angket dengan responden sejumlah 31 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Arjosari.

Berdasarkan hasil analisa dapat diketahui bahwa tingkat minat belajar siswa-siswi SMP Negeri 1 Arjosari tahun pelajaran 2014/2015 sebelum diberikan layanan rata-rata memiliki tingkat minat belajar (perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa) yang sedang, yaitu siswa yang berada pada kategori tinggi dengan prosentase 52,9 % sebanyak (37 siswa), dan yang berada pada kategori sedang adalah 47,1 % (33 siswa), sedangkan siswa yang termasuk ke dalam kategori rendah adalah 0,0 % (0 siswa). Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa sebelum diberi perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* masih sangat banyak, karena separoh dari sampel masih masuk kategori sedang. Hal ini dikatakan masih jauh dari sempurna dan tujuan kurikuler belum tercapai dengan optimal.

Berdasarkan hasil analisa pada dapat diketahui bahwa tingkat minat belajar siswa-siswi SMP Negeri 1 Arjosari tahun pelajaran 2014/2015 sesudah diberikan layanan rata-rata memiliki tingkat minat belajar (perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa,

keterlibatan siswa) yang sangat tinggi, yaitu siswa yang berada pada kategori tinggi dengan prosentase 96,8 % sebanyak (69 siswa), dan yang berada pada kategori sedang adalah 3,2 % (1 siswa), sedangkan siswa yang termasuk ke dalam kategori rendah adalah 0,0 % (0 siswa). Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa setelah diberi perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebanyak 3 kali pertemuan, hasilnya sangat maksimal, terbukti dengan kenaikan prosentase menjadi 96,8 % atau sebanyak 69 siswa.

B. Simpulan

1. Bimbingan kelompok teknik *role playing* mampu meningkatkan minat belajar secara maksimal, melalui langkah-langkah: a. Tahap pembentukan, b. Tahap peralihan, c. Tahap Kegiatan, dan d. Tahap pengakhiran.
2. Gambaran minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Arjosari tahun pelajaran 2014/2015 sebelum memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menunjukkan bahwa 52,9% (37 siswa) sudah memiliki minat belajar (perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa), sedangkan kategori sedang 47,1% (33 siswa) kurang memiliki minat belajar (perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa).
3. Gambaran minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Arjosari tahun pelajaran

2014/2015 setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* 96,8% (69 siswa) menunjukkan adanya peningkatan siswa dalam minat belajar (perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa), sedangkan kategori sedang 3,2% (1 siswa).

4. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dengan minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Arjosari tahun pelajaran 2014/2015, yang ditunjukkan melalui koefisien uji-t T_{hitung} sebesar 11,833 dan T_{tabel} taraf signifikan 5% (N= 70) sebesar 1,667.
5. Tingkat minat belajar siswa sebelum dan setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu sebesar 43,9%.

IV. DAFTAR DUSTAKA

Sadiman, S. Arif. (2001). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta:PT. Grafindo Persada.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian (suatu pendekatan praktek).* Edisi Revisi V.Yogyakarta: Rineka Cipta.

Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah (2005). *Pengelolaan pengujian bagi guru mata pelajaran*. Pedoman pendidikan.

Djamarah, Syaiful Bahri (2010). *Prestasi belajar dan kompetensi guru*. Usaha Nasional: Surabaya.

Djumhur I. & Moh. Surya (1975). *Bimbingan dan penyuluhan di sekolah*. Bandung: Ilmu.

Gulo, W. (2004). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Gramedia.

Hamalik, Oemar. 2005. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan PendekatanSistem. Jakarta: BumiAksara

Romlah, T. (2003). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang : UNM

Slameto (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara

Sukardi (2004). *Psikologi social*. Jakarta: Erlangga.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Susanta, Agus. (2005). *Pengaruh Model Bimbingan Kelompok Matematika SMA Berbantuan Komputer*. KTI Program Magister UNY Yogyakarta.

Triantoro Safaria (2003). *Terapi kognitif-perilaku untuk anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Timbul Sasongko (2012). *Peningkatan prestasi belajar siswa melalui bimbingan kelompok dalam menghadapi UAS BN*. Makalah. Disampaikan pada penyegaran Metodologi Penelitian bagi mahasiswa S2 Pascasarjana UNY, tanggal 21-30 Maret 2012.

Toha, M. Anggoro (2008). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Tohirin, (2011). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah Berbasis Integrasi.* Jakarta : Raja Grafindo

Tulus (2004). *Peran Disiplin Pada perilaku dan prestasi belajar*. Grasindo: Jakarta.

Winkel W.S. & Sri Hastuti. (2006). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi

Wurdiyanti, Titi (2005). *Pengembangan program bimbingan kelompok fisika di SMA berbantuan computer*. Tesis Program Magister UNY Yogyakarta.

Yamin Martinis (2009). *Strategi pembelajaran berbasis kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.