

**EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PADA PESERTA DIDIK DI KELAS VIII SMP N 16
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi
Syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Dalam ilmu bimbingan konseling pendidikan islam

OLEH

NANANG SAPUTRA

NPM : 1511080097

Jurusan

Bimbingan dan konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440H/2019M**

**EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PADA PESERTA DIDIK DI KELAS VIII SMP N 16
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi
Syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Dalam ilmu bimbingan konseling pendidikan islam

OLEH

NANANG SAPUTRA

NPM : 1511080097

Jurusan

Bimbingan dan konseling Pendidikan Islam

Pembimbing 1 : Saiful Bahri, M.Pd.I.

Pembimbing 2 : Dr. Oki Dermawan, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440H/2019M**

ABSTRAK

Motivasi dalam proses belajar mengajar didunia pendidikan merupakan suatu hal yang berperan penting untuk menunjang tercapainya keefektifan dalam mengoptimalkan kemampuan peserta didik. Dalam megoptimalkan kemampuan peserta didik pada proses belajar tidak semua peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi. Namun terdapat juga peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah, hal ini terdapat di SMP NEGERI 16 Bandar Lampung. Rendah nya motivasi belajar peserta didik dilatar belakangi oleh banyak faktor penyebab salah satunya adalah persepsi kognitif peserta didik itu sendiri terhadap kemampuan yang dimilikinya sehingga keberhasilan belajar tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan konseling kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP NEGERI 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi experimental* dengan desain *Non Equivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 14 peserta didik 7 sebagai kelompok eksperimen dan 7 peserta didik sebagai kelompok kontrol Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII SMP NEGERI 16 Bandar Lampung diketahui rata-rata *Pre-Test* pada kelompok kontrol 59,00 sedangkan pada kelompok eksperimen 57,14 setelah diberikan layanan konseling kelompok menggunakan Teknik *Role playing* pada kelompok eksperimen rata-rata *Pos-Test* 101,43 sedangkan pada kelompok kontrol yang diberikan layanan konseling kelompok menggunakan teknik *modeling (live modeling)* 96,29. Peningkatan motivasi belajar dapat dilihat pada data kelompok kontrol menunjukkan N-Gain sebesar 37,28 yang termasuk dalam kategori sedang dan kelompok eksperimen dengan N-Gain sebesar 44,28 yang termasuk dalam kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa) Menggunakan Tekni *Role playing* Efektif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP NEGERI 16 Bandar Lampung.

Kata Kunci : Konseling Kelompok, *Role playing* , Motivasi Belajar



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin - Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi: **EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK
DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA
PESERTA DIDIK DI KELAS VIII SMP NEGERI 16
BANDAR LAMPUNG**

Nama : Nanang saputra

NPM : 151180097

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam


Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

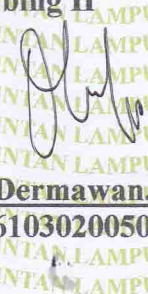
MENYETUJUI

Untuk di Munaqosahkan dan di Pertahankan Dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

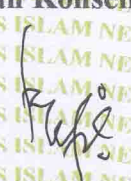
Pembimbing I

Pembimbing II


Saiful Bahri, M.Pd.I
NIP. 19721204 2007011021


Dr. Oki Dermawan, M.Pd
NIP. 197610302005011001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam


Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd
NIP. 1967062219940322002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721.703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PESERTA DIDIK DI KELAS VIII SMP NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh Nanang Saputra NPM 1511080097 Jurusan : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : Senin, 16 september 2019

TIM MUNAQOSYAH

- Ketua** : Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd (.....)
- Sekretaris** : Hardiyansyah Masya, M.Pd (.....)
- Penguji Utama** : Dr. Laila Maharani, M.Pd (.....)
- Penguji Pendamping I** : Saiful Bahri, M.Pd.I (.....)
- Penguji Pendamping II** : Dr. Oki Dermawan, M.Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



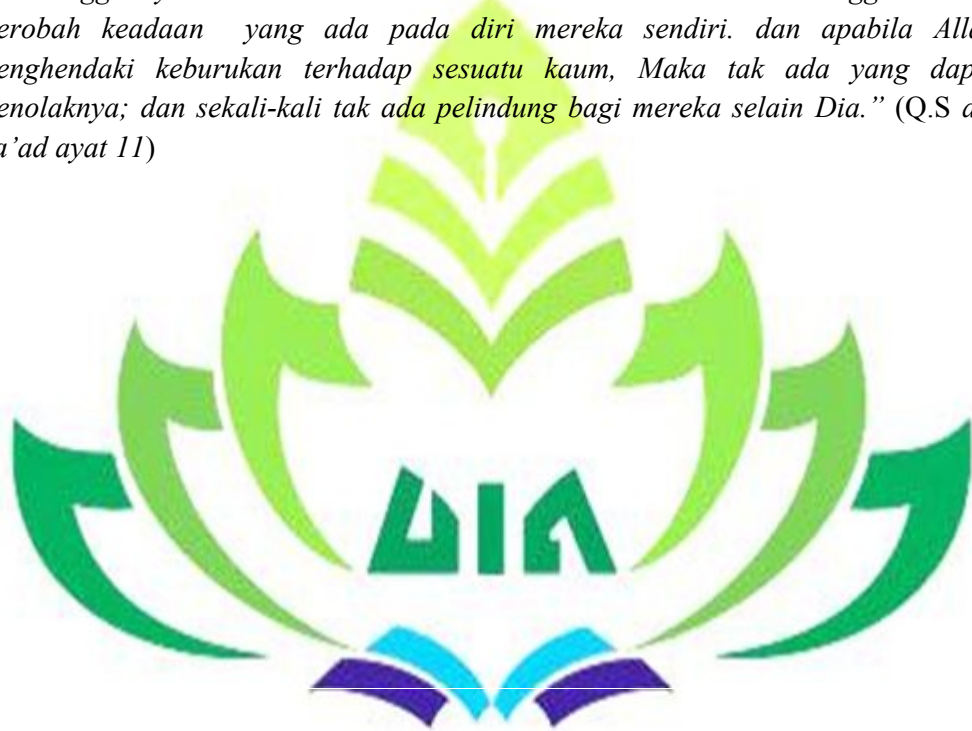
Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
4408281988032002

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا

لَهُمْ مِّن دُونِهِ مِن وَّالٍ ﴿١١﴾

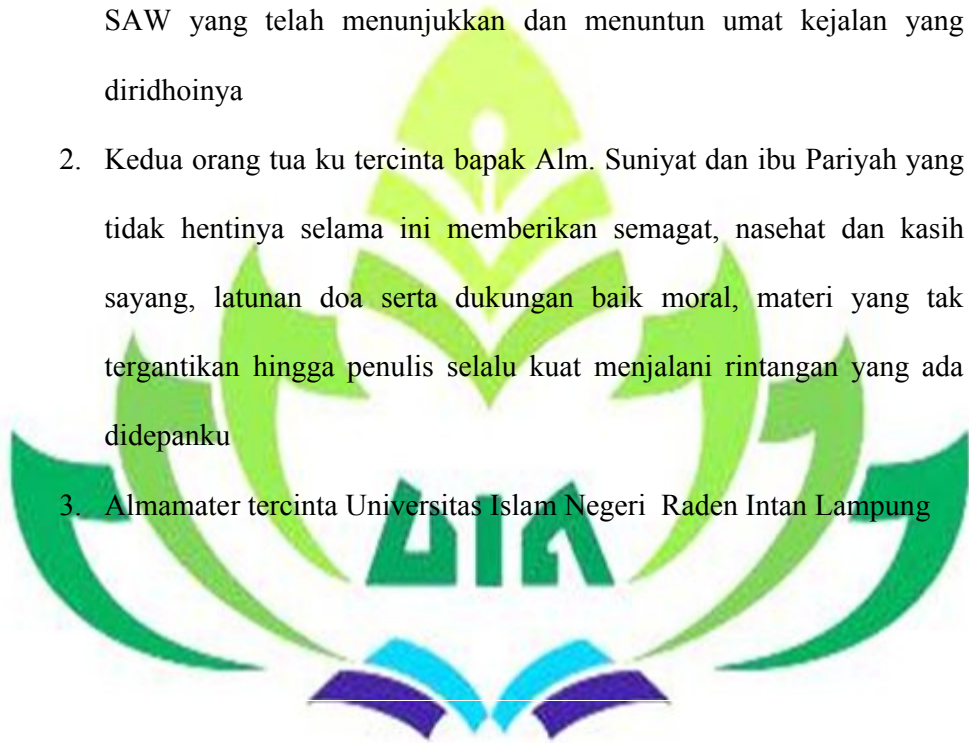
Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” (Q.S ar-Ra’ad ayat 11)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobbil'amin. Sujud sykurku yang tiada kira ku persembahkan sekripsi ini kepada :

1. Ilahi Rabbi tempat penulis mengabdikan, memuji, bersyukur, berkeluh kesah dan memohon pertolongan, Uswah Hasanah Allah Rasulullah SAW yang telah menunjukkan dan menuntun umat ke jalan yang diridhoinya
2. Kedua orang tua ku tercinta bapak Alm. Suniyat dan ibu Pariyah yang tidak hentinya selama ini memberikan semangat, nasehat dan kasih sayang, latunan doa serta dukungan baik moral, materi yang tak tergantikan hingga penulis selalu kuat menjalani rintangan yang ada didepanku
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Nanang Saputra, lahir di Waydadi kecamatan Sukarame Bandar Lampung pada tanggal 01 Agustus 1996, penulis merupakan anak Pertama dari pasangan Bapak ALM Suniyat dan Ibu Pariyah.

Penulis menempuh pendidikan formal dari jenjang TK PGRI Bandar Lampung, Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di MIN Sukarame dan lulus pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di SMP PGRI 6 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2012, penulis melanjutkan pendidikannya di SMA Utama 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di perguruan tinggi yaitu Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung melalui jalur SPAN-PTKIN pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan program studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Pada tahun 2018 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Galih Lunik Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan selama 40 hari. Selanjutnya penulis mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 16 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin

Puji syukur atas khadirat Allah SWT, Segala puji bagi-Nya yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang dinantikan syafaatnya di yaumul akhir nanti.

Penyusunan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role playing* Untuk Meningkatkan Motivasi belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP N 16 Bandar Lampung” merupakan salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pendidikan (S. Pd) pada program studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

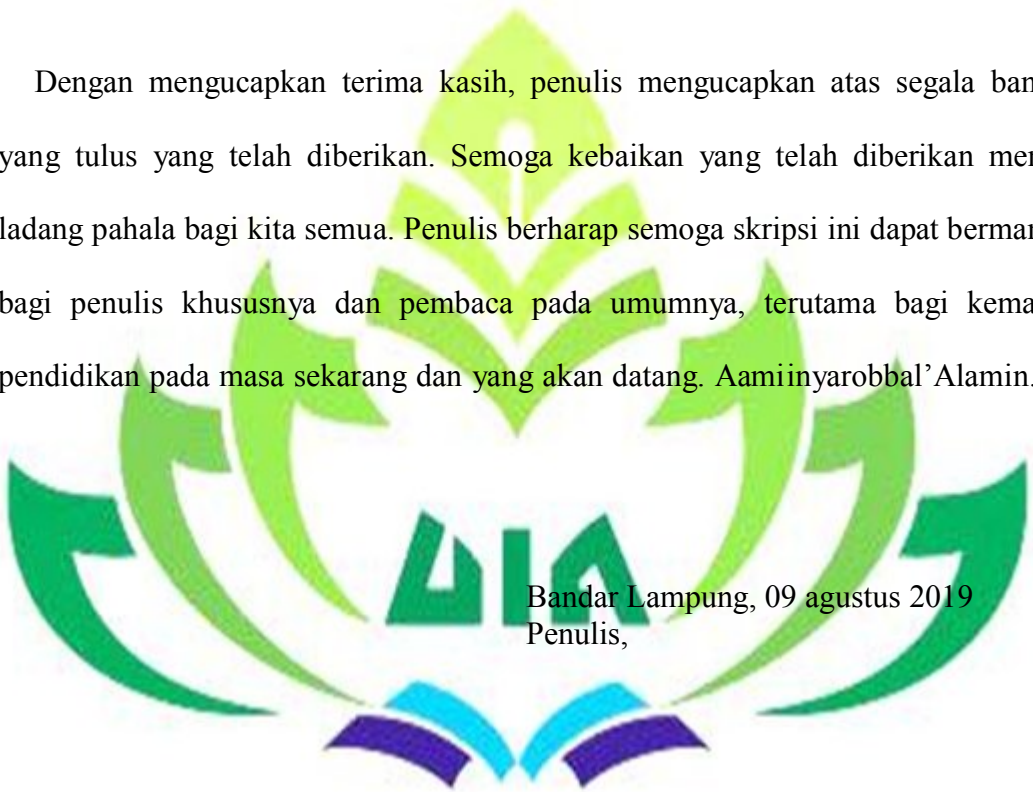
Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dorongan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

3. Rahma diani, M.Pd selaku Sekertaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
4. Saiful Bahri, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing I. Terima kasih atas kesediaan untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Dr. Oki Dermawan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas kesediaan dalam membimbing, mengarahkan, memberikan saran, dan kritik yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kepala sekolah SMP NEGERI 16 Bandar Lampung Hi. Purwadi , S.Pd, M.Pd terimakasih sudah mengijinkan saya penelitian di SMP NEGERI 16 Bandar Lampung dan juga terimakasih kepada ibu Maria, S.Sos selaku guru BK kelas VIII.
7. Seluruh dosen Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama ini.
8. Ayah (Suniyat .alm) dan ibuku (pariyah) orangtua Keduaku yang selalu menyemangati dan memotivasi
9. Sahabat kecilku Donny ardianto, Niko nurul huda, Pirli arief, Ade hidayat, M.Ramdani yang selalu sabar mendengarkan ceritaku tentang skripsi
10. Sahabatku lena susanti, ahmad Fadilah, erwanda dirgantara, fajrin ramadhan, randy irwanto dan tidak lupa sahabat KKN Sabta aulia, sonny sanjaya, epi pajariah, hery gunawan dan tidak lupa sepupuku Tri yulie susanti semua teman-teman seperjuangan angkatan 2015 Terimakasih atas dukungan kalian do'a serta Motivasi yang kalian berikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

11. Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Angkatan 2015 Kelas B yang sama-sama berjuang demi gelar S. Pd yang saling menyemangati satu sama lain.
12. Semua pihak yang telah turut serta membantu menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu melindungi, memberikan rahmat semua pihak yang tercantum maupun tidak tercantum dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang yang membutuhkan.

Dengan mengucapkan terima kasih, penulis mengucapkan atas segala bantuan yang tulus yang telah diberikan. Semoga kebaikan yang telah diberikan menjadi ladang pahala bagi kita semua. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya, terutama bagi kemajuan pendidikan pada masa sekarang dan yang akan datang. Aamiinyarobbal'Alamin.



Bandar Lampung, 09 agustus 2019
Penulis,

Nanang Saputra
1511080097

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
MOTTO	ii
SURAT PERYATAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

a. Latar Belakang	1
b. Identifikasi Masalah	13
c. Batasan Masalah	14
d. Rumusan Masalah	14
e. Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian	14
f. Ruang Lingkup.....	15

BAB II LADASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Efektivitas	
1. Pengertian Efektivitas	17
2. Indikator Efektivitas	17
B. Konseling Kelompok	
1. Pengertian Layanan Konseling Kelompok	18
2. Tujuan Layanan Konseling Kelompok	20
3. Manfaat Konseling Kelompok	21
4. Ciri-Ciri Ketua Kelompok Yang Berkesan	22
5. Keterampilan Yang Harus dikuasai Oleh Keta Kelompok	23
6. Komponen-Komponen Konseling Kelompok.....	25

7. Perbedaan Konseling Kelompok Dengan Bimbingan Kelompok	26
8. Teknik Layanan Konseling Kelompok	27
9. Asas-Asas Konseling Kelompok.....	28
10. Tahapan Pelaksanaan Konseling Kelompok.....	29
C. Teknik Role Playing	
1. Pengertian Teknik <i>Role Playing</i>	32
2. Karakteristik <i>Role Playing</i>	32
3. Tujuan <i>Role Playing</i>	33
4. Langkah <i>Role Playing</i>	34
5. Kelebihan Dan Kelemahan <i>Role Playing</i>	35
D. Motivasi Belajar	
1. Pengertian Motivasi Belajar	38
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	40
3. Fungsi Motivasi Belajar	41
4. Macam-Macam Motivasi Belajar	43
5. Pentingnya Motivasi Dalam Belajar	44
6. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar	44
E. Kerangka Berfikir	48
F. Hipotesis Penelitian	50
G. Penelitian Relevan.....	50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	54
B. Desain Penelitian.....	54
C. Variabel Penelitian	55
D. Definisi Operasional.....	56
E. Tempat Dan Waktu Penelitian	56
F. Populasi Dan Sempel.....	58
1. Populasi.....	58
2. Sampel.....	59

3. Teknik Sampling	59
G. Teknik Pengumpulan Data.....	60
1. Observasi.....	60
2. Wawancara / Interview	60
3. Angket / Kusioner.....	61
H. Pengembangan Instrumen Penelitian	61
1. Uji validitas instrumen.....	64
2. Uji rehabilitas instrumen.....	67
I. Tahapan-Tahapan Pemberian Layanan Konseling Kelompok Menggunakan Teknik <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.....	67
J. Tahapan-Tahapan Pemberian Layanan Konseling Kelompok Menggunakan Teknik <i>Modeling (live Modeling)</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.	71
K. Teknik Analisis Data	74

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian	74
B. Pembahasan.....	105
C. Keterbatasan penelitian.....	108

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	110
B. Saran	111

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	49
Gambar 3.1 Variabel Penelitian	56
Gambar 4.1 Grafik hasil pretest peserta didik kelompok eksperimen	77
Gambar 4.2 Grafik hasil pretest peserta didik kelompok kontrol.....	78
Gambar 4.3 Grafik hasil posttest peserta didik kelompok eksperimen.....	98
Gambar 4.4 Grafik hasil post tes peserta didik kelompok kontrol	99
Gambar 4.5 Grafik Rata-rata Peningkatan Hasil <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan <i>Gain Score</i>	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :

1. Kisi-kisi observasi
2. Kisi-kisi wawancara
3. Angket motivasi belajar
4. Kisi-kisi instrumen penelitian
5. Pretests kelas eksperimen
6. Hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen
7. Pretests kelas kontrol
8. Hasil pretest dan posttest kelompok kontrol
9. Rencana pelaksanaan layanan konseling kelompok
10. Naskah *role playing*
11. Penilaian hasil terhadap konseling kelompok
12. Absensi anggota kelompok
13. Data valid
14. Data reliabel
15. Data ujinormalitas, uji homogenitas, uji independent sampel t Test
16. Kartu konsultasi
17. Lembar keterangan validasi
18. Surat izin melaksanakan penelitian
19. Surat balasan
20. dokumentasi

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Kriteria Motivasi Belajar	11
Tabel 1.2 Data Kondisi Motivasi Belajar	12
Tabel 1.3 Data Persentase Motivasi Belajar	13
Tabel 3.1 Definisi Operasional variabel penelitian.....	57
Tabel 3.2 Daftar Populasi Penelitian.....	58
Tabel 3.3 Daftar Sampel.....	59
Tabel 3.4 Skor Skala Likert.....	62
Tabel 3.5 Kriteria Motivasi Belajar	63
Tabel 3.6 Kisi- Kisi Instrumen Penelitian Motivasi Belajar	64
Tabel 3.7 uji validitas.....	65
Tabel 3.8 hasil validitas.....	66
Tabel 3.9 uji rehabilitas	67
Tabel 4.1 Hasil <i>pre test</i> kelompok Eksperimen.....	77
Tabel 4.2 Hasil <i>pre test</i> kelompok kontrol	78
Tabel 4.3 hasil post tes kelompok eksperimen	98
Tabel 4.4 hasil post tes kelompok kontrol.....	99
Tabel 4.5 Uji normalitas.....	100
Tabel 4.6 Uji homogenitas	101
Tabel 4.7 Hasil uji idependent sampel t test.....	102
Tabel 4.8 Hasil Statistik Deskriptif.....	103
Tabel 4.9 Group Statistics	103
Tabel 4.10 Hasil Perbandingan Pretest,Postest, dan Gain Scorre	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan pengajar adalah suatu proses belajar sebagai suatu usaha untuk memberikan hasil yang diharapkan oleh peserta didik setelah mengalami pengalaman belajar dengan demikian cara belajar pada dasarnya merupakan salah satu strategi belajar yang di terapkan kepada peserta didik. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting dalam kehidupan manusia . dengan kata lain lembaga yang tepat untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah pendidikan . tidak dapat diraguakan dengan lagi bahwasannya sejak anak manusia lahir ke dunia, telah dilakukan usaha-usaha pendidikan.¹

Dengan ini ditegaskan dalam undang-undang RI NO. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki sikap spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

¹ Suryabrata Sumadi, psikologi pendidikan, (jakarta : PT. Grafindo, 2004), h.1

² Undang- undang sisdiknas no. 20 tahun 2003, (Jakata : Sinar Grafik), h.3

Di dalam pendidikan suatu proses pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dia, serta dapat dibentuk pribadi yang baik serta meningkatkan keterampilan pada perilaku dalam masyarakat dan juga semua program pendidikan dirancang untuk sebuah tujuan pendidikan tersebut. Pendidikan yaitu salah satu tujuan untuk membina potensi peserta didik menjadi sebuah peserta didik yang beriman kepada Allah SWT, berilmu, berakhlak mulia, padai berbicara, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab untuk menjadikan warga yang demokratis.

Maka dapat disimpulkan bahwasannya pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok setiap manusia dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya serta membangun kepribadian dirinya, kemudian dengan pendidikan manusia akan membawa kepada derajat kemanusiaan dan kemuliaan, seperti yang dijelaskan dalam firman Allah SWT dalam QS. AL-Mujadilah: 11

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْۤا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْۤا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْۤا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْۤا فَاَنْشُرُوْۤا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْۤا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْۤا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya : *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Al-mujadalah ayat 11).³*

³ Departemen Agama RI, Al Quran dan terjemahan, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2004), h.543

Di dalam ayat tersebut menunjukkan bahwasanya dalam pendidikan sangat penting, baik di dunia maupun di akhirat nanti. Allah SWT telah menjanjikan orang-orang yang beriman dan orang-orang yang berilmu maka Allah akan menaikkan derajat-derajat orang itu. Demikian dalam bidang pendidikan ayat tersebut mengandung makna bahwasanya peserta didik diharapkan dapat menunjukkan perilaku yang baik yaitu perilaku yang menerapkan ketaatan dan kepatuhan dan tanggung jawab terhadap kesadaran yang ada dalam dirinya.

Di dalam proses pembelajaran motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi merupakan motor penggerak didalam diri seseorang atau kondisi psikologi seseorang untuk melakukan sesuatu demi tercapainya suatu tujuan. Sedangkan belajar merupakan proses perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa.

Dalam proses belajar mengajar tidak semua peserta didik mempunyai motivasi belajar yang tinggi, tetapi terdapat juga peserta didik yang mempunyai motivasi belajar rendah. Motivasi belajar yang rendah akan menghambat tercapainya tujuan yang diharapkan. Biasanya Peserta didik yang memiliki motivasi rendah akan sulit menangkap apa yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar yang didapatkan tidak mencapai tujuan yang diharapkan.

Hal ini kiranya mudah di pahami, karena bila ada yang belajar sudah barang tertentu ada yang mengajarnya, dan begitu pula sebaliknya kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. kalau sudah terjadi proses atau saling berinteraksi antara yang mengajar dengan yang belajar, sebenarnya berada pada

suatu kondisi yang unik, sebab secara sengaja atau tidak sengaja masing masing pihak berada dalam suasana belajar.⁴

Jadi dapat di simpulkan bahwasanya adalah motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam penggerak di dalam diri seseorang sehingga dapat menimbulkan suatu kesemangatan atau kegairahan dalam suatu pembelajaran yang menyebabkan perubahan diri demi tujuan yang di harapkan.

Menurut sadirman indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a. tekun menghadapi tugas;
- b. ulet menghadapi kesulitan tidak lekas putus asa;
- c. menunjukkan minat terhadap bermacam-macam maslah orang dewasa;
- d. lebih senang bekerja mandiri; dan
- e. dapat mempertahankan pedapatnya.⁵

Ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi belajar, yaitu (1) memperlihatkan minat dan perhatian yang serius terhadap apa yang dipelajari; (2) memiliki orientasi masa depan; (3) cenderung mengerjakan tugas-tugas belajar yang menantang, tetapi tidak berada diluar batas kemampuannya; (4) memiliki keinginan yang kuat untuk terus berkembang; (5) selalu menyediakan waktu untuk belajar; dan (6) tekun belajar dan cenderung berupaya menyelesaikan tugas yang telah di berikan kepadanya.⁶

⁴ Sadirman, *Interaksi dan motivasi belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h.19

⁵ Sadirman, *interaksi dan motivasi belajar mengajar : pedoman bagi guru Dan calon guru*, (jakarta : PT RajaGrafindo persada, 1994) h. 83

⁶ Ratumanan, Tanwey Gerson, *Belajar dan Pembelajaran*, (Surabaya: UNESA University Press. 2004), h 85

Untuk menjalani sebuah hal tersebut tidak luput dengan adanya motivasi. Oleh sebab itu disinilah sebab pentingnya peranan motivasi dalam sebuah pembelajaran, kemudian motivasi merupakan pendorong yang dimiliki setia seseorang dalam melakukan suatu tindakan, untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, hal ini menegaskan bahwasanya motivasi adalah suatu faktor penting dalam proses suatu keberhasilan seseorang dalam melakukan suatu tindakan, termasuk dalam pembelajaran disekolah. QS Yusuf : 87

يَبْنَیْ أَذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِنْ یُوسُفَ وَأَخِیْهِ وَلَا تَأْیَسُوا مِنْ رُوحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا یَأْیَسُ مِنْ رُوحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمَ الْكَافِرُونَ ﴿٨٧﴾

Artinya :*Hai anak-anakku, pergilah kamu, Maka carilah berita tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir".(QS Yusuf ayat 87)*⁷

Bedasarkan penjelasan ayat tersebut, hai anak-anakku maka dengan ini carilah berita tentang yusuf dan saudaranya setiap belajar pasti ada ke kuranga dan kelebihan dalam belajar tersebut, maka kamu jangan lah berputus asa ketika dalam belajar, maka memintalah ke pada Allah agar dapat senantiasa di berikan petunjuk untuk suatu pembelajaran yang ada pada dirinya.

Bimbingan dan konseling adalah upaya untuk membantu perkembangan anak didik seperti aspek intelektual, aspek moral, aspek sosial dan aspek emosional menjadi optimal, harmonis dan wajar. Keberhasilan pelayanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik dapat dilihat dari perubahan tingkah laku atau sikap peserta didik yang telah mendapat pelayanan.

⁷ Depatemen Agama RI, Al Quran dan terjemahan, (Bandung: CV Penerbit Diponogoro, 2006), h. 196

Konseling merupakan upaya membantu individu melalui proses interaksi yang bersifat pribadi antara konselor dan konseli, agar konseli mampu memahami dirinya dan lingkungannya, mampu membuat keputusan dan menentukan tujuan berdasarkan nilai-nilai yang diyakini sehingga konseli merasa bahagia dan aktif prilakunya.⁸

Menurut Gazda dalam buku Kurnanto, menjelaskan bahwa konseling kelompok merupakan suatu proses yang memusatkan pada usaha dalam berfikir dan tingkah laku, serta melibatkan pada fungsi-fungsi terapi yang dimungkinkan, Serta berorientasi pada kenyataan-kenyataan, saling mempercayai, memelihara, penerimaan dan bantuan. Fungsi-fungsi dari terapi itu diciptakan dan dipelihara dalam wadah kelompok kecil melalui sumbangan perorangan dalam anggota kelompok sebaya dan konselor⁹

Dalam layanan konseling banyak teknik yang dapat digunakan, salah satunya yaitu teknik *role playing*. Bermain peran (*role play*) biasanya digunakan dalam konseling dimana melibatkan orang lain. Anggota kelompok lain dapat berperan sebagai ego stage yang bermasalah dengan konseli. Dalam kegiatan ini konseli berlatih dengan anggota kelompok untuk bertingkah laku sesuai dengan apa yang akan diuji coba didunia nyata.¹⁰

As players develop their character, they are in a sense, taking on a role. Role-playing has long been an established technique used for educational activities. Fields such as medicine, social studies, and language learning routinely use role-playing as a teaching and learning technique. Educational researchers have also investigated how role-

⁸ Bimo Walgito, *Bimbingan Dan Konseling* (Studi Dan Karier), (Yogyakarta: C. V Offset 2010), h.8

⁹ Edi Kurnanto, *Konseling Kelompok*, (Bandung: Alfabeta 2013) h.7

¹⁰ Gantina Komalasari dkk, *Teori dan Teknik Konseling*, (Jakarta : PT Indeks, 2011), h.

*playing in a digital environment fosters intrinsic motivation.*¹¹

Sebagai pemain mengembangkan karakter mereka, mereka dalam arti, mengambil peran. Role-playing telah lama teknik didirikan digunakan untuk kegiatan pendidikan. Bidang seperti kedokteran, ilmu sosial, dan belajar bahasa secara rutin menggunakan role-playing sebagai teknik pengajaran dan pembelajaran. peneliti pendidikan juga telah menyelidiki bagaimana peran-bermain di lingkungan digital memupuk motivasi intrinsik.

Di dalam proses membimbing secara umum di lakukan untuk membantu para peserta didik yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok tersebut, kemudia sesuai dengan fungsi Al-quran adalah membimbing manusia ke arah jalan yang benar oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan kelompok, (QS.Al-baqarah ayat: 2)

ذٰلِكَ الْكِتٰبُ لَا رَيْبَ فِيْهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِيْنَ ﴿٢﴾

Artinya:Kitab(Al-Quran) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertaqwa (QS.Al-baqarah ayat: 2)¹²

Dari ayat tersebut dijelaskan bahwa manusia dapat petunjuk dengan baik apa yang di jelaskan dalam Al-quran kepada suatu permasalahan dalam sebuah membimbing diri ,dan petunjuk bagi mereka yang bertaqwa mengatasi permasalahan yang ada ,

Teknik bermain peran (*role playing*) berakar dari sebuah teknik james & gilliand dengan teori belajar sosial. dalam sebuah *Role playing* klien dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang atau melakukan

¹¹ Michele D. Dickey, Game design and learning: a conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation, Education Tech Research Dev (2007) 55:253–273 DOI 10.1007/s11423-006-9004-7), (Published online: 15 September 2006)

¹² Depatemen Agama RI, Al Quran dan terjemahan, (Bandung: CV Penerbit Diponogoro, 2006), h 2

perubahan dalam, dirinya sendiri. Adapun sebuah *role playing*, klien dapat melakukan perilaku yang telah di putuskan yang aman dan bebas resiko.¹³

Menurut Hadari Nawawi dalam Tien Kartini, bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Contoh kegiatan ini misalnya anak memerankan bagaimana Bapak Tani mencangkul sawahnya, bagaimana kupu-kupu yang menghisap madu bunga, bagaimana gerakan pohon yang ditiup angin, dan sebagainya.¹⁴

Selanjutnya Heru Subagio mengatakan, *Role playing* banyak digunakan dalam bidang psikologi, bidang pendidikan, bidang komunikasi dan kemudian diadopsi oleh teater sebagai metode pelatihan calon pemeran. Metode ini memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh metode lain. Kelebihan metode *role playing* adalah:

- a. Media belajar bekerjasama antar personal;
- b. Media belajar bahasa yang baik dan benar;
- c. Peserta bisa mengambil keputusan dengan cepat dan berekspresi

¹³ Bradley T. Erford, *40 Teknik yang Harus diketahui oleh Konselor*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2015), h. 358

¹⁴Tien kartini, "penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan cileunyi kabupaten bandung, jurnal pendidikan dasar" Nomor: 8 - Oktober 2007. h.1

- secara utuh;
- d. Media evaluasi pengalaman pada waktu permainan berlangsung;
 - e. Memberi kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan;
 - f. Memberi pengalaman yang menyenangkan;
 - g. Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri peserta;
 - h. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi;
 - i. peserta dapat menghayati peristiwa berlangsung dengan mudah dan dapat memetik makna yang terkandung dalam permainan tersebut; dan
 - j. Meningkatkan kemampuan profesional peserta¹⁵

Jadi Peserta didik yang memiliki kekurangan motivasi belajar yang rendah akan mengalami suatu hambatan dalam mengerjakan tugas. Masalah yang dialami peserta didik tersebut yang berkaitan dengan kekurangan motivasi belajar yang rendah memerlukan bantuan konselor. dan adapun teknik yang digunakan dalam sebuah kelompok ini adalah tekni bermain peran (*role playing*)

Jadi melalui konseling kelompok dengan teknik *role playing* peserta didik, dengan menggabungkan peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada dari individu. Kemudian lebih memberikan ruang kepada peserta didik dalam mengambil suatu keputusan untuk merubah tingkah lakunya, peserta didik dalam mengambil suatu keputusan merupakan hal yang didukung oleh kesadaran yang tinggi sehingga menciptakan perubahan tingkah laku. sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik akan meningkat.

Berdasarkan observasi di lapangan Ciri-ciri motivasi belajar rendah yang ditemui dilapangan perserta didik kurang antusias dan semangat dalam mengikuti pelajaran dan pesimis dengan kemampuan yang dimilikinya, sendiri Suka membolos ketika jam pelajaran yang diaggapnya sulit, Pesimis dengan

¹⁵ Heru Subagio, *Role Playing*, (Jakarta; PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h.6

kemampuannya, Peserta didik juga mudah putus asa ketika tidak kunjung mendapatkan jawaban dari tugas-tugas yang diberikan

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru bimbingan dan konseling yakni Maria, S.sos yang mengatakan proses layanan bimbingan kelompok sudah dilaksanakan secara intensif serta belum efektifnya menggunakan teknik *role playing* di sekolah tersebut dan terdapat peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah, yang menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Ketika pelajaran yang dianggapnya susah dan pesimis dengan kemampuan yang dimilikinya. Kesulitan peserta didik dalam mendapatkan nilai yang memuaskan membuat peserta didik menjadi lebih sering putus asa ketika peserta didik menjumpainya.¹⁶

Dari sebuah pernyataan tersebut dapat terindikasi bahwa peserta didik dalam belajar masih sangat rendah sekali bahkan terdapat peserta didik yang nilainya tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Apabila hal tersebut dibiarkan peserta didik tidak akan naik kelas. Guru BK juga menjelaskan dalam mengatasi hal ini guru mata pelajaran sudah pernah memberikan penanganan seperti memberikan semangat serta dorongan kepada peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar dan melakukan beberapa variasi metode pembelajaran namun peserta hanya menunjukkan antusias di awal saja,

Berdasarkan hasil dari pra penelitian yang dilakukan pada SMP N 16 Bandar Lampung penulis memfokuskan penelitian pada peserta didik kelas VIII B sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelompok kontrol

¹⁶ Hasil Wawancara Kepada Guru Bk di SMP NEGERI 16 Bandar Lampung semester genap tahun pelajaran 2018/2019

sebagai sampel yang berjumlah 14 peserta didik yang berkaitan dengan motivasi belajar rendah. Gambaran motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1.1
Kondisi motivasi belajar

No	Peserta Didik	indikator					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	RS	√	√	√	√	√	Rendah
2	SMD	√	√	√	√	√	Rendah
3	PIR	√	√	√	√	√	Rendah
4	RVP	√	√	√	√	√	Rendah
5	ACR	√	√	√	√	√	Rendah
6	MR	√	√	√	√	√	Rendah
7	AK	√	√	√	√	√	Rendah

Sumber :Data awal yang diperoleh dari penyebaran angket Motivasi Belajar

Berdasarkan data tabel diatas, keterangan indikator : (1) kurang memiliki ketekunan menghadapi tugas, (2) cenderung berputus asa , (3) tidak mampu dalam penyelesaian berbagai masalah (4) tidak mampu bekerja sendiri,(5) Tidak bisa memecahkan soal-soal mata pelajaran. Peserta didik memiliki motivasi belajar rendah yaitu terdapat 7 peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah kelas VIII A SMP N 16 Bandar Lampung sebagai kelas kontrol. Berikut penulis paparkan persentase perolehan data secara keseluruhan yang penulis dapatkan ketika melakukan pra-penelitian kelas VIII A dan VIII B di SMP N 16 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020.

Tabel 1.2
Kondisi motivasi belajar

No	Peserta Didik	indikator					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	RS	√	√	√	√	√	Rendah
2	SMD	√	√	√	√	√	Rendah
3	PIR	√	√	√	√	√	Rendah
4	RVP	√	√	√	√	√	Rendah
5	ACR	√	√	√	√	√	Rendah
6	MR	√	√	√	√	√	Rendah
7	AK	√	√	√	√	√	Rendah

Sumber : Data awal yang diperoleh dari penyebaran angket Motivasi Belajar

Berdasarkan data tabel diatas, keterangan indikator : (1) kurang memiliki ketekunan menghadapi tugas, (2) cenderung berputus asa , (3) tidak mampu dalam penyelesaian berbagai masalah (4) tidak mampu bekerja sendiri . (5) Tidak bisa memecahkan soal-soal mata pelajaran. Peserta didik memiliki motivasi belajar rendah yaitu terdapat 7 peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah kelas VIII SMP N 16 Bandar Lampung sebagai kelas kontrol. Berikut penulis paparkan persentase perolehan data secara keseluruhan yang penulis dapatkan ketika melakukan pra-penelitian kelas VIII A dan VIII B di SMP N 16 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020.

Tabel 1.3
Kondisi Persentase Peserta Didik Yang Mengalami motivasi belajar

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Tinggi	15	25%
2	Sedang	31	52%
3	Rendah	14	23%
Jumlah		60	100

sumber : Hasil Penyebaran angket Pra penelitian di Kelas VIII A Dan VIII B di SMP NEGERI 16 bandar lampung (Senin, 15 febuari 2019)

berdasarkan tabel 1.3 di atas menunjukan hasil dari penyebaran angket peserta didik pra penelitian di kelas VIII A Dan VIII B di SMP N 16 Bandar Lampung berjumlah 60 peserta didik terdapat tinggi 15 (25%), sedang 31 (52%) dan rendah 14 (23%).

B. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah merupakan kegiatan untuk mendeteksi, melacak, dan menjelaskan berbagai macam aspek pemasalahan yang berkaitan dengan topik penelitian dan masalah yang akan diteliti.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemui dalam penelitian yaitu :

1. Diduga terdapat 14 (23%) peserta didik di kelas VIII A dan VIII B yang memiliki kurangnya motivasi belajar
2. Terindikasi pelaksanaan konseling kelompok di SMP N 16 Bandar Lampung sudah terlaksanakan tetapi belum terlaksanakan secara intensif khusus nya di kelas VIII di SMP N 16 bandar lampung
3. pemberian konseling oleh guru BK melalui konseling kelompok dengan teknik bermain peran atau *role playing* diduga belum efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik khusus nya peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah.

C. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penulis membatasi masalah agar tidak meluas yaitu efektivitas konseling kelompok dengan teknik *Role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP N 16 Bandar Lampung tahun pelajaran 2019/2020.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dapat di rumuskan yaitu apakah evektifitas konseling kelompok menggunakan teknik *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP N 16 Bandar Lampung tahun Pelajaran 2019/2020?

E. Tujuan penelitian dan manfaat penelitian

1. Tujuan

Penulis yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok menggunakan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP N 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020

2. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

1. Penulisan ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu bimbingan dan konseling, yaitu membantu konseli dalam

meningkatkan motivasi belajar.

b. Manfaat praktis

1. Bagi guru bimbingan dan konseling

a. Untuk membantu Guru Bimbingan dan Konseling, penulisan ini mampu meningkatkan pelayanan konseling yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru Bimbingan dan konseling khususnya di bidang konseling kelompok melalui teknik *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Bagi guru bimbingan dan konseling, penulisan ini diharapkan dapat mejadikan bahan pedoman untuk memudahkan peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar.

F. Ruang lingkup

Penelitian ini membatasi ruang lingkup penelitian agar penelitian ini lebih jelas dan tidak menyimpang dari tujuan yang ditetapkan diantaranya ruang lingkup penelitian ini adalah :

1. Objek penulisan

Objek penulisan ini adalah konseling kelompok menggunakan teknik *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Subjek penulisan

Subjek dalam penulisan ini merupakan peserta didik kelas VIII di SMP N 16 Bandar Lampung.

3. Tempat penulisan

Tempat penulisan ini dilaksanakan di SMP N 16 Bandar Lampung.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Teori Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas

Efektivitas merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah tercapai. Semakin besar persentase yang dicapai, maka semakin tinggi efektivitasnya.¹

Steers mengemukakan ada empat rangkaian variabel yang memiliki pengaruh utama atas efektivitas organisasi, yaitu: karakteristik organisasi, karakteristik lingkungan, karakteristik pekerja, kebijakan dan praktik manajemen. Kebijakan dan praktik manajemen terdiri atas enam elemen penting yaitu: a) penetapan tujuan strategis; b) pencarian dan pemanfaatan sumber daya; c) lingkungan prestasi; d) proses komunikasi; e) kepemimpinan dan pengambilan keputusan; f) adaptasi dan inovasi organisasi.²

2. Indikator Efektivitas

Indikator efektivitas yang dikemukakan oleh Gibson dalam Afzanni fardhy oleh S.P. Siagian meliputi :³

1. Kejelasan tujuan yang hendak dicapai;
2. Kejelasan strategi pencapaian tujuan;

¹ Hidayat dalam Amir Syarifudin Kiwang, David D. W. Pandie, dan Frans Gana, *Analisis Kebijakan dan Efektivitas Organisasi*, Jurnal Kebijakan dan Administrasi Publik (JKAP) Vol 19, No 1 - Mei 2015. ISSN 0852-9213. h. 73

² *Ibid*, Amir Syarifudin Kiwang, David D. W. Pandie, dan Frans Gana. h. 73

³ Afzanni Fardhy dan Yanuardi, M.Si, *Efektivitas Pelaksanaan Program Sarjana Membangun Desa Wirausahawan Pendamping (SMD-WP) Di Kabupaten Sleman*, Jurnal Sarjana Membangun Desa Wirausahawan Pendamping (SMD-WP). h. 3

3. Proses analisis dan perumusan kebijakan yang mantap;
4. Perencanaan yang matang;
5. Penyusunan program yang tepat;
6. Tersedianya sarana dan prasarana;
7. Sistem pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik.

Alasan dipilihnya teori ini selain cukup memadai, tetapi juga karena memiliki banyak aspek yang dapat digunakan untuk mengukur atau menilai efektivitas sebuah kebijakan.

B. Konseling Kelompok

1. Pengertian Layanan Konseling Kelompok

Konseling kelompok merupakan salah satu strategi dalam bimbingan dan konseling. Layanan konseling kelompok mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi dan pemecahan masalah individu (peserta didik) yang menjadi peserta layanan. Dalam konseling kelompok dibahas masalah pribadi yang dialami oleh masing-masing anggota kelompok. Masalah pribadi dibahas dalam suasana dinamika kelompok yang intens dan konstruktif, diikuti oleh semua anggota kelompok dibawah bimbingan kelompok (pembimbing atau konselor).⁴

Konseling kelompok merupakan konseling yang diselenggarakan dalam kelompok, dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang terjadi didalam kelompok itu. Masalah-masalah yang dibahas merupakan masalah perorangan yang muncul didalam kelompok itu, yang meliputi berbagai masalah dalam Segenap dalam bimbingan (yaitu dalam bimbingan pribadi,

⁴Thohirin, *Bimbingan DanKonseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, (Jakarta:PT.Raja Gravindo Persada, 2011), h.179.

sosial, belajar, dan karir). Seperti dalam konseling perorangan, setiap anggota, kelompok dapat menampilkan masalah yang dirasakannya.⁵

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok merupakan suatu upaya konselor atau pembimbing dalam membantu memecahkan masalah pribadi yang dialami oleh masing-masing anggota kelompok melalui dinamika kelompok agar tercapainya perkembangan secara optimal.

Menurut Tohirin “sebagaimana halnya Bimbingan Kelompok, konseling kelompokpun harus dipimpin oleh seorang pembimbing (konselor) terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik konseling profesional. Dalam konseling kelompok, tugas pemimpin kelompok adalah:”

a. Membentuk kelompok yang terdiri atas 1-10 orang sehingga terpenuhi syarat- syarat kelompok yang mampu secara aktif mengembangkan dinamika kelompok itu :

- 1) Terjadinya hubungan antara anggota kelompok menuju keakraban diantara mereka.
- 2) Tumbuhnya tujuan bersama diantara anggota kelompok dalam suasana keakraban.
- 3) Berkembangnya iktikad dan tujuan bersama untuk mencapai tujuan kelompok
- 4) Terbinanya kemandirian pada setiap anggota kelompok, sehingga

⁵ Dewa Ketut Sukardi, Nila Kusmawati, *Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2008), h.34.

mereka masing-masing mampu berbicara.

- 5) Terbina kemandirian kelompok sehingga kelompok berusaha dan tampil beda dari kelompok lainnya.
- 6) Pemimpin kelompok yang bernuansa layanan konseling melalui bahasa konseling untuk mencapai tujuan-tujuan konseling. pemimpin kelompok dituntut untuk menghidupkan dinamika kelompok diantara semua peserta secara intensif yang mengarah kepada pencapaian tujuan - tujuan umum dan khusus layanan konseling kelompok.
- 7) Melakukan penstrukturan, yaitu membahas bersama anggota kelompok tentang apa, mengapa, dan bagaimana layanan konseling kelompok dilaksanakan.
- 8) Melakukan tahapan kegiatan konseling kelompok.
- 9) Memberikan penilaian segera hasil layanan konseling kelompok.
- 10) Melakukan tindak lanjut layanan konseling kelompok.⁶

2. Tujuan Layanan Konseling Kelompok

Secara umum tujuan layanan konseling kelompok adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi peserta didik, khususnya kemampuan berkomunikasi. Melalui layanan konseling kelompok, hal-hal dapat menghambat atau mengganggu sosialisasi dan komunikasi peserta didik diungkap dan didinamikan melalui berbagai pendekatan sehingga kemampuan sosialisasi dan berkomunikasi peserta didik berkembang secara optimal. Melalui layanan

⁶ Thohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah*. h. 180

konseling kelompok juga dapat diartikan masalah (peserta didik) dengan memanfaatkan dinamika kelompok.⁷

Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa konseling kelompok memiliki tujuan mengembangkan kemampuan bersosialisasi siswa dengan cara membahas topik-topik tertentu yang berhubungan dengan permasalahan aktual.

3. Manfaat Konseling Kelompok

Sherzer dan Stone dalam Amla Salleh mengungkapkan manfaat konseling kelompok bagi peserta didik, yaitu sebagai berikut :

- a. Melalui konseling kelompok, konselor dapat berhubungan dengan lebih banyak peserta didik.
- b. Peserta didik lebih dapat menerima konseling kelompok, karena jika mengikuti sesi konseling individu, peserta didik sering dianggap peserta didik yang bermasalah.
- c. Keterlibatan dalam konseling kelompok memungkinkan peserta didik untuk membangun keterampilan interpersonal.
- d. Konseling kelompok sering dianggap efektif dalam hal waktu dan ruang
- e. Konseling kelompok berguna untuk mengubah tabiat, kepribadian, sikap, serta penilaian terhadap anggota kelompok.
- f. Anggota konseling kelompok lebih mudah menerima saran yang diberikan oleh teman sebaya di bandingkan oleh orang dewasa.
- g. Konseling kelompok dapat memberikan situasi yang lebih baik untuk pemecahan masalah.

⁷ *Ibid.* h.130

- h. Menjadikan peserta didik lebih bersikap lebih terbuka dalam berbagai hal.⁸

4. Ciri – ciri Ketua Kelompok yang Berkesan.

Ketua merupakan orang yang berperan penting dalam kelompok. Apabila dalam suatu kelompok tidak memiliki seorang ketua, maka perbincangan dalam suatu kelompok itu hanya menjadi perbincangan umum. Dalam kegiatan konseling kelompok ketua bertugas mendorong para anggota untuk berperan aktif dalam sesi konseling kelompok.

Berikut ini secara ringkas agar menjadi ketua kelompok yang berkesan seseorang harus mempunyai ciri – ciri yaitu :

- a. Memiliki kemahiran berkomunikasi yang baik.
- b. Bersikap terbuka.
- c. Iklas.
- d. Ramah.
- e. Tidak mudah menilai
- f. Tenang.
- g. Tidak mudah mendaat orang lain.
- h. Mudah menerima pendapat
- i. Mengutamakan sikap penerimaan
- j. Sanggup menerima teguran dari anggota.⁹

⁸ Amla Salleh dkk, *Bimbingan dan Konseling Sekolah* (Malaysia: Persatuan Penerbit Buku Malaysia, 2006), h.128.

⁹*Ibid.* h.133

5. Keterampilan yang Harus dikuasai Oleh Ketua Kelompok

Corey menegaskan, tanpa keterampilan dan latihan yang mencangkupi seseorang tidak akan mungkin menjadi ketua kelompok yang berkesan. Berdasarkan ini keterampilan yang perlu dikuasai oleh ketua kelompok, yaitu sebagai berikut :

a. Keterampilan mendengar

Mendengar disini bukan hanya menggunakan telinga, tetapi juga dengan penuh perasaan dan pikiran yang terbuka, ketua harus mendengar dengan sungguh-sungguh setiap perkataan yang diungkapkan setiap anggota.

b. Dorongan minimum

Dorongan minimum yaitu, respon ringkas yang dilakukan oleh ketua untuk mendorong agar anggota terus bercerita. Dilakukan seperti berkata: hmm....,ya, lalu, memberi senyum atau anggukan kepala.

c. Parafrasa

Mizan dan halimatun menyatakan, parafrasa adalah respon konselor setelah setelah mendengar cerita dari konseli, kemudian konseli menyatakannya secara sederhana dan mudah di sampaikan oleh bahasa konselor sendiri.

d. Membuat penjelasan

Membuat penjelasan bertujuan agar maksud yang ingin disampaikan oleh konseli dapat dipahami dengan jelas oleh ketua

kelompok. Ketua tidak boleh berpura-pura paham terhadap masalah yang telah diungkapkan oleh konseli.

e. Pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup

Pernyataan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka akan menghasilkan jawaban yang panjang. Sementara pertanyaan tertutup akan menghasilkan jawaban yang pendek dan ringkas.

f. Memberi fokus

Memberi fokus bertujuan agar ketua senantiasa sadar akan masalah yang diperbincangkan serta memastikan pendapat para anggota kelompok berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

g. Penafsiran (Interpretasi)

Penafsiran adalah suatu tafsiran yang dibuat oleh ketua terhadap suatu perkara berdasarkan pemahaman ketua setelah mendengar keterangan yang telah dinyatakan oleh anggota.

h. Konfrontasi

Konfrontasi merupakan suatu teknik konseling yang menantang konseling untuk melihat adanya deskripsi inkonsistensi antara perkataan dan bahasa tubuh, ide awal maupun ide berikutnya.

i. *Blocking*

Adalah suatu intervensi yang dibuat oleh ketua untuk menghindari serangan yang berlebihan yang dilakukan oleh anggota kelompok kepada anggota kelompok lainnya.

j. Membuat rumusan

Ketua perlu membuat rumusan terhadap perbincangan yang telah dilakukan. rumusan tidak perlu dibuat diakhir sesi, tetapi juga beberapa kali sepanjang aktifitas kelompok berjalan.

k. Pengakhiran

Ketua harus konsisten terhadap waktu yang telah disepakati untuk mengakhiri kegiatan kelompok.¹⁰

6. Komponen-komponen Konseling Kelompok

Didalam konseling kelompok, terdapat komponen-komponen yaitu pemimpin kelompok dan konseling kelompok.

a. Pemimpin konseling kelompok

pemimpin kelompok merupakan komponen yang penting dalam kegiatan konseling kelompok. Dalam hal ini pemimpin bukan saja mengarahkan perilaku anggota sesuai dengan kebutuhan melainkan juga harus tanggap terhadap segala perubahan yang berkembang dalam kelompok tersebut. Dalam hal ini menyangkut adanya peranan pemimpin konseling kelompok, serta fungsi pemimpin kelompok

b. Anggota konseling kelompok

Keanggotaan merupakan unsur pokok dalam proses kehidupan konseling kelompok, dapat dikatakan bahwa tidak ada anggota yang tidak mungkin ada sebuah kelompok. Untuk keanggotaan konseling kelompok yang ideal adalah

¹⁰ Thohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. h.138

6 orang meskipun pada umumnya anggota berjumlah 4-10 orang. Kegiatan atau kehidupan konseling kelompok itu sebagian besar dirasakan atas peranan anggotanya.

c. **Dinamika Konseling Kelompok**

Dinamika konseling kelompok adalah suasana konseling kelompok yang idup, ditandai oleh semangat bekerja sama antar anggota konseling kelompok untuk mencapai tujuan konseling kelompok.

7. Perbedaan Konseling Kelompok dengan Bimbingan Kelompok

Dalam bimbingan dan konseling terdapat perbedaan antara bimbingan kelompok dengan konseling kelompok, perbedaannya antara lain yaitu sebagai berikut :

- a. Konseling kelompok merupakan suatu proses pencegahan dan penyelesaian masalah, sementara bimbingan kelompok lebih bersifat pemberian bantuan dan program-program pencegahan.
- b. Peserta dalam bimbingan kelompok lebih banyak dibandingkan dengan konseling kelompok.
- c. Dalam konseling kelompok, ketua merupakan orang yang ahli, sedangkan dalam bimbingan kelompok tidak.
- d. Interaksi dalam konseling kelompok sangat penting dan melibatkan seluruh anggota kelompok, sedangkan dalam bimbingan kelompok interaksi tidak begitu penting.
- e. Dalam konseling kelompok, sangat penting dilaksanakan di tempat yang tertutup, hening, tenang dan nyaman, agar kegiatan

konseling kelompok dapat berjalan dengan baik, sedangkan dalam bimbingan kelompok dapat di laksanakan terbuka.

- f. Setiap anggota konseling kelompok berpeluang memainkan peran sebagai orang yang memberi dan menerima pertolongan, hal ini tidak berlaku dalam bimbingan kelompok.
- g. permasalahan dalam konseling kelompok ditentukan bersama, tetapi dalam bimbingan kelompok telah ditetapan oleh ketua.
- h. Dalam konseling kelompok merupakan suatu proses dan pencegahan masalah serta mengarahkan kepada pemberian bantuan dalam pertumbuhan dan perkembangannya, sedangkan bimbingan kelompok lebih bersifat membantu dalam situasi kelompok dengan tujuan mengoptimalkan peserta didik dengan menggunakan dinamika kelompok.
- i. Pertemuan dalam konseling kelompok lebih banyak, sedangkan dalam Bimbingan kelompok mungkin hanya satu atau dua kali saja.¹¹

8. Teknik Layanan Konseling Kelompok.

Menurut Tohirin “secara umum Pendekatan-pendekatan yang di terapkan dalam layanan konseling kelompok. Beberapa pendekatan yang bisa digunakan dalam layanan konseling kelompok :¹²

- a. Teknik umum (Pengembangan dinamika kelompok). Secara umum,

¹¹ Amla Salleh dkk, *bimbingan dan Konseling Sekolah* . h. 126.

¹² Thohirin, *Bimbingan DanKonseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, h. 182.

teknik-teknik yang digunakan dalam penyelenggaraan layanan konseling kelompok mengacu kepada berkembangnya dinamika kelompok yang diikuti oleh seluruh anggota kelompok untuk mencapai tujuan.

b. Teknik khusus yang dapat diterapkan adalah dengan merumuskan tujuan layanan, pengembangan perilaku, peneguhan hasrat, pemberian nasihat, penyusunan otak, dan kemungkinan alih tangan kasus dengan melakukan analisis transaksional.

Selain itu, berbagai kegiatan selingan atau permainan dapat diselenggarakan untuk memperkuat jiwa kelompok, memantapkan pembahasan, atau relaksasi. Sebagai penutup, kegiatan pengakhiran (pendekatan mengakhiri) dapat dilaksanakan.¹³

9. Asas-asas Konseling kelompok

Pelaksanaan konseling kelompok terdapat asas-asas yang perlu di gunakan untuk mempermudah dan memperlancarkan pelaksanaan bimbingan kelompok. Apabila asas-asas itu diikuti dan terselenggara dengan baik sangat dapat diharapkan proses pelayanan mengarah pada pencapaian tujuan yang diharapkan, sebaliknya, apabila asas-asas itu diabaikan atau sangat dikawatirkan kegiatan yang terlaksana itu justru berlawanan dengan tujuan yang akan dicapai.

Menurut Prayitno, asas yang digunakan dalam konseling kelompok yaitu:

a. Asas kerahasiaan

Segala sesuatu yang dibicarakan klien kepada konselor tidak boleh disampaikan kepada orang lain. Atau lebih-lebih hal itu keterangan yang tidak

¹³ *Ibid.* h. 182-183.

boleh atau tidak layak diketahui oleh orang lain.

b. Asas Kesukarelaan

Proses Bimbingan Dan Konseling harus berlangsung atas dasar kesukarelaan, baik dari pihak terbimbing atau klien, maupun dari pihak konselor. Klien diharapkan secara suka dan rela tanpa ragu-ragu ataupun merasa terpaksa dalam menyampaikan masalah yang dihadapinya.

c. Asas Keterbukaan

Individu yang membutuhkan bimbingan diharapkan dapat berbicara sejujur mungkin dan berterus terang tentang dirinya sendiri sehingga dengan keterbukaan ini penelaahan serta pengkajian serbagai kekuatan dan kelemahan yang terbimbing dapat dilaksanakan.

d. Asas kenormatifan

Semua yang di bicarakan tidak boleh bertentangan dengan norma-norma yang berlaku, baik di tinjau dari norma Agama, norma Adat, norma Hukum atau Negara, norma ilmu, maupun kebiasaan sehari-hari.¹⁴

10. Tahapan Pelaksanaan Konseling Kelompok

Tahapan – tahapan dalam pelaksanaan konseling kelompok yaitu :

a. “Perencanaan yang mencakup kegiatan ;

- (1) membentuk kelompok, ketentuan membentuk kelompok dalam konseling kelompok antara 8-10 orang (tidak boleh melebihi 10 orang),

¹⁴ Prayitno & Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta Pt Rineka Cipta,2013), h.114-120.

- (2) mengidentifikasi dan menyekinkan klien (siswa) tentang perlunya masalah di bawa kedalam layanan konseling kelompok,
- (3) menempatkan klien dalam kelompok,
- (4) menyusun jadwal kegiatan,
- (5) menetapkan prosedur dalam layanan,
- (6) menetapkan fasilitas layanan,
- (7) menyiapkan kelengkapan administrasi.”

b. “pelaksanaan mencakup kegiatan ;

- (1) mengkomunikasikan rencana layanan konseling kelompok,
- (2) mengorganisasikan kegiatan layanan konseling kelompok,
- (3) menyelenggarakan layanan konseling melalui tahap- tahap

(1) pembentukan,

(2) peralihan,

(3) kegiatan dan

(4) pengakhiran.”

c. “Evaluasi, mencakup kegiatan ;

(1) menetapkan materi evaluasi,

(2) menetapkan prosedur evaluasi,

(3) menyusun Instrument evaluasi,

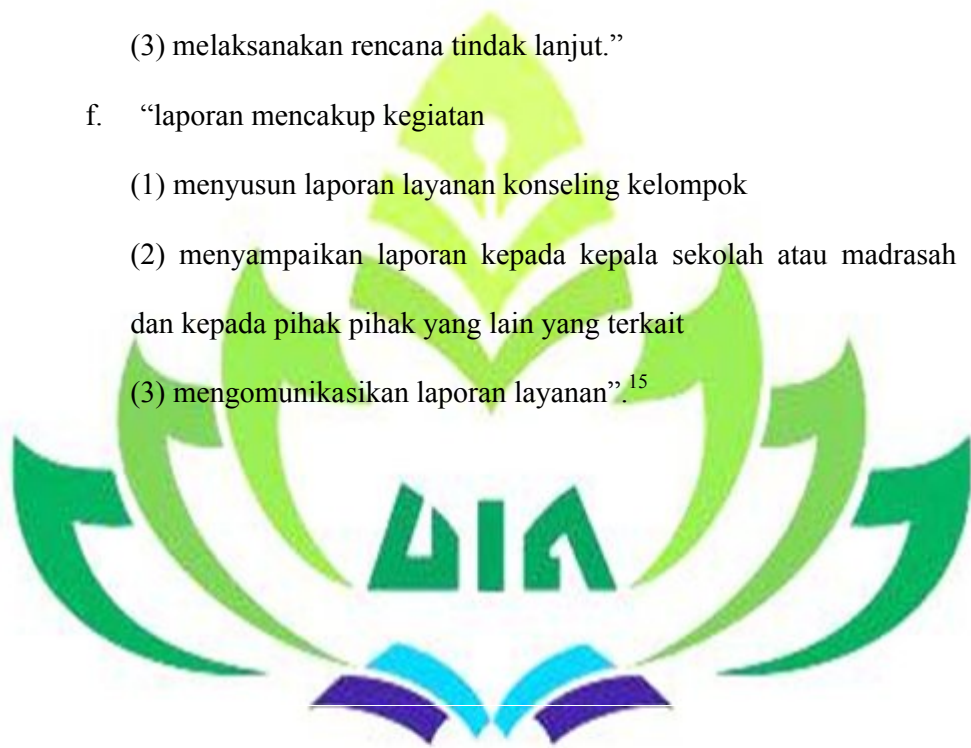
(4) mengoptimalkan instrument evaluasi,

(5) mengolah instrument evaluasi.”

d. “Analisis hasil evaluasi, mencakup hasil kegiatan;

(1) menetapkan hasil standar norma atau analisis,

- (2) melakukan analisis,
- (3) menafsirkan analisis”
- e. “Tindak lanjut, mencakup kegiatan ;
 - (1) menetapkan jenis dan arah kegiatan tindak lanjut,
 - (2) mengomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak-pihak terkait,
 - (3) melaksanakan rencana tindak lanjut.”
- f. “laporan mencakup kegiatan
 - (1) menyusun laporan layanan konseling kelompok
 - (2) menyampaikan laporan kepada kepala sekolah atau madrasah dan kepada pihak-pihak yang lain yang terkait
 - (3) mengomunikasikan laporan layanan”.¹⁵



¹⁵Thohirin, *Bimbingan DanKonseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. h.185-186.

C. Teknik *Role Playing*

1. Pengertian teknik *role playing*

Bermain peran (*role playing*) biasanya digunakan dalam bimbingan kelompok atau konseling kelompok dimana melibatkan orang lain. Anggota kelompok lain dapat berperan sebagai *ego stage* yang bermasalah dengan konseli. Dalam kegiatan ini konseli berlatih dengan anggota kelompok untuk bertingkah laku sesuai dengan apa yang akan diuji coba didunia nyata. Variasi lain dapat dilakukan dengan melebih-lebihkan karakteristik *ego stage* tertentu untuk melihat reaksi tingkah laku saat ini terhadap *ego stage* tertentu.¹⁶

Dengan demikian teknik *role playing* diharapkan dapat memecahkan sesuatu permasalahan yang terjadi pada peserta didik dengan cara mempelajari suatu peran atau karakter yang ada selain pada dirinya.

2. Karakteristik *Role Playing*

Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi fisik dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

¹⁶ Gantina Komalasari dkk, *Teori dan Teknik Konseling*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), h.130

Bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah permainan dimana para pemain memerankan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Terdapat lima karakteristik bermain peran, yaitu:

- a. merupakan suatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak;
- b. didasari motivasi yang muncul dari dalam;
- c. sifatnya spontan dan sukarela;
- d. senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental; dan
- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan suatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa.¹⁷

3. Tujuan *Role Playing*

Tujuan bermain peran adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang kemudian ditunjuk beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri peranannya sesuai

¹⁷ Heru Subagio, *Role Playing*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h 21

dengan daya imajinasi tentang pokok yang diperankannya. Mengutip pendapat dari Subari yang menjelaskan tujuan bermain peran adalah: (a) memahami peran orang lain; (b) membagi tanggung jawab dan melaksanakannya; (c) menghargai penghayatan orang lain; dan (d) terlatih mengambil keputusan.¹⁸

4. Langkah Pelaksanaan *Role Playing*

Agar dapat menjadi model pembelajaran dalam interaksi sosial yang benar-benar efektif, ter dapat tiga hal yang perlu diperhatikan oleh konselor dalam aplikasi role playing, yaitu: (1) kualitas pemeranan, (2) analisis yang mengiringi pemeranan, dan (3) persepsi peserta didik mengenai kesamaan permainan kesamaan dengan kehidupan nyata. Untuk itu, Shaftels membagi langkah-langkah melaksanakan *role playing* menjadi sembilan:

a. Langkah I: Pemanasan

- 1) Mengidentifikasi dan mengenalkan masalah
- 2) Memperjelas masalah
- 3) Menafsirkan masalah
- 4) Menjelaskan *role playing*

b. Langkah II : Memilih partisipan

- 1) Menganalisis peran;
- 2) Memilih pemain yang akan melakukan peran;
- 3) Menegaskan kembali peran;

c. Langkah III: Mengatur Setting Tempat Kejadian

- 1) Mengatur sesi-sesi atau batas-batas tindakan;

¹⁸ Heru Subagio, *Role Playing*, h24.

- 2) Menegaskan kembali peran;
 - 3) Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah;
- d. Langkah IV: Menyiapkan Observer
- 1) Memutuskan apa yang akan dicari dan diamati;
 - 2) Memberikan tugas pengamatan;
- e. Langkah V: Pemeranan
- 1) Memulai *role playing*;
 - 2) Mengukuhkan *role palying*;
 - 3) Mengakhiri *role playing*
- f. Langkah VI: Diskusi dan Evaluasi
- 1) Mereviuw pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan);
 - 2) Mendiskusikan fokus-fokus utama;
 - 3) Mengembangkan pemeranan selanjutnya;
- g. Langkah VII: Pemeranan kembali
- 1) Memainkan peran yang telah direvisi;
 - 2) Memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya;
- h. Langkah VIII: Diskusi dan Evaluasi Sama dengan fase enam.
- i. Langkah IX: Berbagi Pengalaman dan Melakukan Generalisasi.

Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta masalah-masalah aktual. Menjelaskan prinsip-prinsip umum dalam tingkah laku.¹⁹

¹⁹ Epi Anggraeni, *Layanan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Rational Emotif*

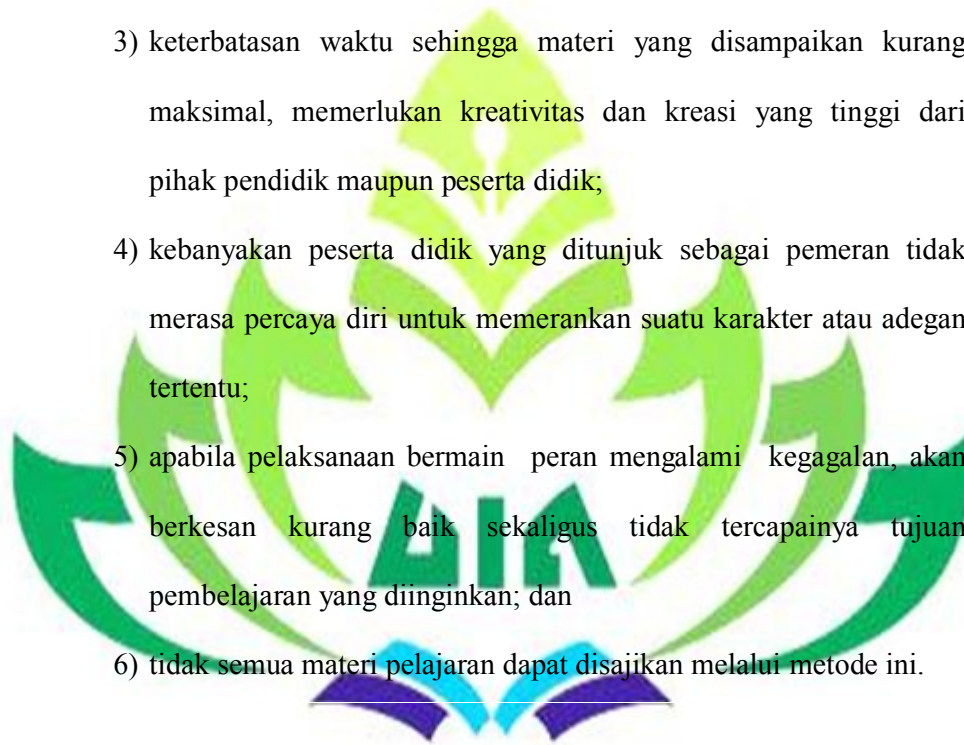
5. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

a. Kelebihan/ Keunggulan:

- 1) dengan metode *role playing* peserta didik tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran;
- 2) sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;
- 3) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Disamping merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan;
- 4) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan sendiri;
- 5) metode *role playing* dapat meningkatkan nilai karakter peserta didik seperti kemampuan berkeaktifan, kemampuan berkomunikasi, disiplin dan kerja keras; dan
- 6) dengan bermain berkelompok peserta didik akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

b. Kelemahan / kekurangan:

- 1) kebanyakan peserta didik hanya bergembira ketika ada yang lucu, kurang memperhatikan substansi materi yang sedang diperankannya;
- 2) masih ada yang mempermainkan peran dengan asal jadi saja, tidak kreatif dan menggunakan aksesoris tidak sesuai dengan apa yang diperankan;
- 3) keterbatasan waktu sehingga materi yang disampaikan kurang maksimal, memerlukan kreativitas dan kreasi yang tinggi dari pihak pendidik maupun peserta didik;
- 4) kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran tidak merasa percaya diri untuk memerankan suatu karakter atau adegan tertentu;
- 5) apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, akan berkesan kurang baik sekaligus tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan; dan
- 6) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.



D. Motivasi Belajar

a) Pengertian Motivasi

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat diri individu, yang menyebabkan individu, tersebut bertindak dan berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung. Tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

Motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan tertentu.²⁰ Jadi dengan demikian Motivasi merupakan dorongan yang terdapat didalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, yaitu berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan lingkungan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktifitas belajar yang lebih giat dan semangat.²¹

Menurut Vrom, Motivasi mengacu kepada suatu proses mempengaruhi pilihan-pilihan individu terhadap bermacam-macam bentuk kegiatan yang dikehendaki. Kemudian Jhon P.Chambell dan kawan-kawan menambahkan

²⁰ Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan pengukurannya* (Jakarta: T.Bumi Aksara, 2012), h. 3.

²¹ *Ibid.* h. 23.

rincian dalam definisi tersebut dengan mengemukakan bahwa motivasi mencakup didalamnya arah atau tujuan tingkah laku, kekuatan respons, dan kegigihan tingkah laku. Disamping itu istilah itu pun mencakup sejumlah konsep seperti dorongan (*drive*), kebutuhan (*need*), rancangan (*incentive*), ganjaran (*reward*), Penguatan (*reinforcement*), ketetapan tujuan (*goal setting*), harapan (*expectancy*), dan sebagainya. Dari definisi tersebut motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu menggerakkan, mengarahkan, dan memopang tingkah lau manusia.

- a. menggerakkan berarti menimbulkan kekuatan pada individu; memimpin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu;
- b. motivasi juga mengarahkan atau menyalurkan tingkah laku dengan demikian menyediakan orientasi suatu tujuan. tingkah laku individu di arahkan terhadap sesuatu; dan
- c. untuk menjaga atau memopang tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan (*reinforce*) intensitas dan arah dorongan-dorongan dan kekuatan individu.²²

Menurut sudirman, motivasi juga dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan apabila ia tidak suka, maka akan berusaha meniadakan atau mengelaka perasaan tidak suka itu.²³

Jadi, dapat disimpulkan motivasi belajar adalah faktor psikis yang menumbuhkan dorongan-dorongan di dalm individu baik itu dari internal maupun

²² Ngalimpurwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya 2011), h.72

²³ Sardiman, *interaksi motivasi belajar.h.75.*

eksternal dalam belajar. untuk mendorong seseorang dalam belajar atau menguasai materi pelajaran yang diikutinya sehingga mampu untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang mencapai prestasi atau hasil belajar yang baik.

b) Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut winardi dapat di pengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

a. Faktor internal

1) Persepsi individu mengenai diri sendiri

Seseorang termotivasi atau tidak untuk melakukan sesuatu banyak tergantung pada persepsi. Persepsi seseorang terhadap dirinya sendiri akan mendorong dan mengarahkan perilaku seseorang untuk bertindak.

2) Harga diri dan prestasi

Harga diri dan prestasi mendorong individu agar pribadi yang mandiri, kuat, dan memperoleh kebebasan serta mendapatkan status tertentu dalam lingkungan masyarakat, serta mendorong individu untuk berprestasi.

3) Harapan

Adanya harapan-harapan akan masa depan. Harapan merupakan informasi objektif dari lingkungan yang mempengaruhi oleh sikap dan perasaan objektif seseorang.

4) Kebutuhan

Manusia di motivasi oleh kebutuhan untuk menjadikan dirinya sendiri yang berfungsi secara penuh, sehingga mampu meraih potensi secara total.

5) Kepuasan kerja

Suatu dorongan efektif yang muncul dari individu untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari suatu perilaku.

b. Faktor eksternal

1) Jenis dan sifat pekerjaan

Dorongan untuk bekerja pada jenis dan sifat pekerjaan tertentu sesuai dengan dorongan objek pekerjaan yang tersedia akan mengarahkan individu untuk menentukan sikap dalam memilih pekerjaan yang akan di tekuni.

2) Kelompok kerja dimana individu bergabung

Kelompok kerja dimana individu bergabung akan mendorong individu dalam mencapai tujuan perilaku tertentu. Peranan kelompok dalam mencapai tujuan bersama dapat membantu individu mendapatkan individu mendapatkan kebutuhan akan nilai-nilai kebenaran, kejujuran kebijakan serta dapat memberikan arti bagi individu bagi sehubungan dengan kiprahnya dalam kehidupan sosial.

3) Situasi lingkungan pada umumnya

Setiap individu terdorong untuk berhubungan dalam rasa mempunyai intraksi secara efektif dengan lingkungannya.

4) Sistem imbalan yang diterima

Imbalan merupakan kualitas dari objek pemuas yang dibutuhkan seseorang yang dapat mempengaruhi motivasi atau dapat mengubah arah tingkah laku dari suatu objek ke objek lain yang mempunyai nilai imbalan yang lebih besar, sistem pemberian imbalan, dapat mendorong individu untuk berperilaku dalam mencapai tujuan, sehingga ketika tujuan tercapai maka akan timbul imbalan.²⁴

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Peserta didik akan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar apabila di dalam dirinya sendiri mampu mempunyai keinginan dan cita cita yang akan di tuju. Namun apabila peserta didik tidak mempunyai harapan yang akan dituju ia akan bermalas-malasan sehingga hasil belajar yang akan di peroleh rendah.

c) Fungsi motivasi belajar

Fungsi motivasi belajar menurut A.M.Sadirman dibagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

a. Mendorong manusia untuk berbuat

Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan di kerjakan.

²⁴ Wiendi Dwi Nugroho, "Efektivitas layanan bimbingan kelompok tehnik homeroom dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII Di SMPN 1 Rakit Kabupaten Banjarnegara" (On- Line), tersedia di <https://journal.student.uny.ac.id> (09 Februari 2018), h. 11-15.

b. Menentukan arah perbuatan

Yakni kearah yang hendak di capai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.

c. Menyelesaikan perbuatan

Yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak serasi dengan tujuan.²⁵

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi adalah agar mendorong manusia untuk berbuat dan menentukan arah perbuatannya serta untuk menyeleksi perbuatan itu sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Selain itu motivasi juga berfungsi sebagai penggerak, apabila peserta didik sudah mempunyai motivasi belajar yang tinggi maka peserta didik akan dapat dengan sendirinya semangat dalam belajar untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

d) Macam-macam motivasi belajar

Setiap peserta didik di dalam belajar mempunyai motivasi belajar yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Dengan demikian motivasi belajar di bagi menjadi dua yaitu:

- a. Motivasi intrintik yaitu berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri sendiri.

²⁵ *Ibid. H. 11-17.*

- b. Motivasi ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.²⁶

e) Pentingnya motivasi dalam belajar

Pada hakikatnya individu ingin mencapai tujuan hidupnya dengan memenuhi semua kebutuhannya, begitu juga dalam belajar, tentunya setiap peserta didik ingin mencapai hasil yang memuaskan, hal ini tentu dapat terjadi dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, motivasi timbul di dorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan yaitu untuk mencapai hasil yang maksimal.

Pentingnya motivasi belajar bagi peserta didik dan guru menurut mudjono sebagai berikut:

- a. menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir;
- b. menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya;
- c. mengarahkan kegiatan belajar;
- d. membesarkan semangat belajar; dan
- e. menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan keudian bekerja.²⁷

f) Cara meningkatkan motivasi belajar

Tugasnya guru adalah memotivasi peserta didik untuk belajar, demi tercapainya tujuan yang di harapkan. Mengupayakan agar motivasi belajar peserta

²⁶ Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan pengukurannya* . h. 23.

²⁷ Dewi Astini, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan menggunakan Layanan Informasi Pada Siswa” Skripsi IAIN 2014.

didik lebih meningkat sangat penting artinya sesungguhnya akan mempengaruhi kelangsungan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar akan tercipta apabila motivasi belajar yang ada di dalam diri peserta didik itu akan memperkuat kearah tingkah laku yang tertentu (belajar).

Adapun motivasi peserta didik dapat di timbulkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. membangkitkan suatu kebutuhan, yaitu kebutuhan untuk menghargai suatu keindahan, untuk mendapat penghargaan dan sebagainya;
- b. menghubungkan dengan pengalaman-pengalaman yang lampau; dan
- c. memberikan kesempatan untuk mendapat hasil yang baik, *knowin success leke success* atau mengetahui sukses yang diperoleh peserta didik itu, sebab sukses akan menimbulkan rasa puas. Guru juga dapat menggunakan bermacam-macam motivasi agar peserta didik dapat belajar dengan baik.

Dari beberapa bentuk yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar, namun yang paling tepat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar sesuai dengan peran seorang kenselor menurut Djamarah yaitu sebagai berikut :

- a. saingan atau kompetisi. Persaingan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dari persaingan kelompok aupun individu. Dengan adanya kompetisi peserta didik mampu mendorong dirinya sendiri agar mereka dapat bergairah dalam belajar;
- b. *Ego-Involment*. Siswa dapat berusaha dengan baik untuk

- menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri;
- c. pujian. pujian yang diucapkan pada waktu yang tepat dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik;
- d. hadiah. Memberikan sesuatu sebagai penghargaan atau kenang-kenangan. Dalam dunia pendidikan, hadiah dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Hadiah dapat diberikan kepada anak didik yang berprestasi tinggi, ranking satu, dua atau tiga dari anak didik lainnya;
- e. angka atau nilai. Angka dimaksud adalah sebagai symbol atau nilai dari hasil aktifitas belajar anak didik. Angka atau nilai yang baik mempunyai potensi besar untuk memberikan motivasi kepada anak didik agar lebih giat belajar;
- f. hukuman. Meski hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif, tetapi bila di lakukan dengan tepat dan bijak akan merupakan alat motivasi yang baik dan efektif;
- g. ulangan. Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi, dengan diberikan ulangan peserta didik akan berusaha dan berbagai strategi untuk mempersiapkan diri agar menguasai semua bahan pelajaran. Sehingga memudahkan peserta didik untuk menjawab setiap item soal yang diajukan ketika pelaksanaan ulangan berlangsung, sesuai dengan interval waktu yang diberikan;
- h. mengetahui hasil. Dengan mengetahui hasil peserta didik

terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi bila hasil belajar mereka mengalami kemajuan, peserta didik berusaha untuk mempertahankannya atau bahkan meningkatkan intensitas belajarnya guna mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik dikemudian hari;

- i. hasrat untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik dari pada anak didik yang tak berhasrat untuk belajar;
- j. minat. Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengengap untuk beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat dalam aktivitas akan memperhatikan aktivitas tersebut dengan rasa senang dan konsisten; dan
- k. tujuan yang diakui. Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh peserta didik merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus di capai, dirasakan anak sangat berguna dan menguntungkan, sehingga menimbulkan gairah untuk terus belajar.²⁸

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, dari beberapa bentuk dan cara-cara untuk menumbuhkan motivasi belajar dalam belajar diatas dapat digunakan dalam layanan konseling kelompok, dengan demikian maka konseling kelompok yang digunakan dapat semakin membantu peserta didik dalam merangsang untuk lebih termotivasi dalam belajar.

²⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta:PT.Rineka Cipta,2011), h. 160-168.

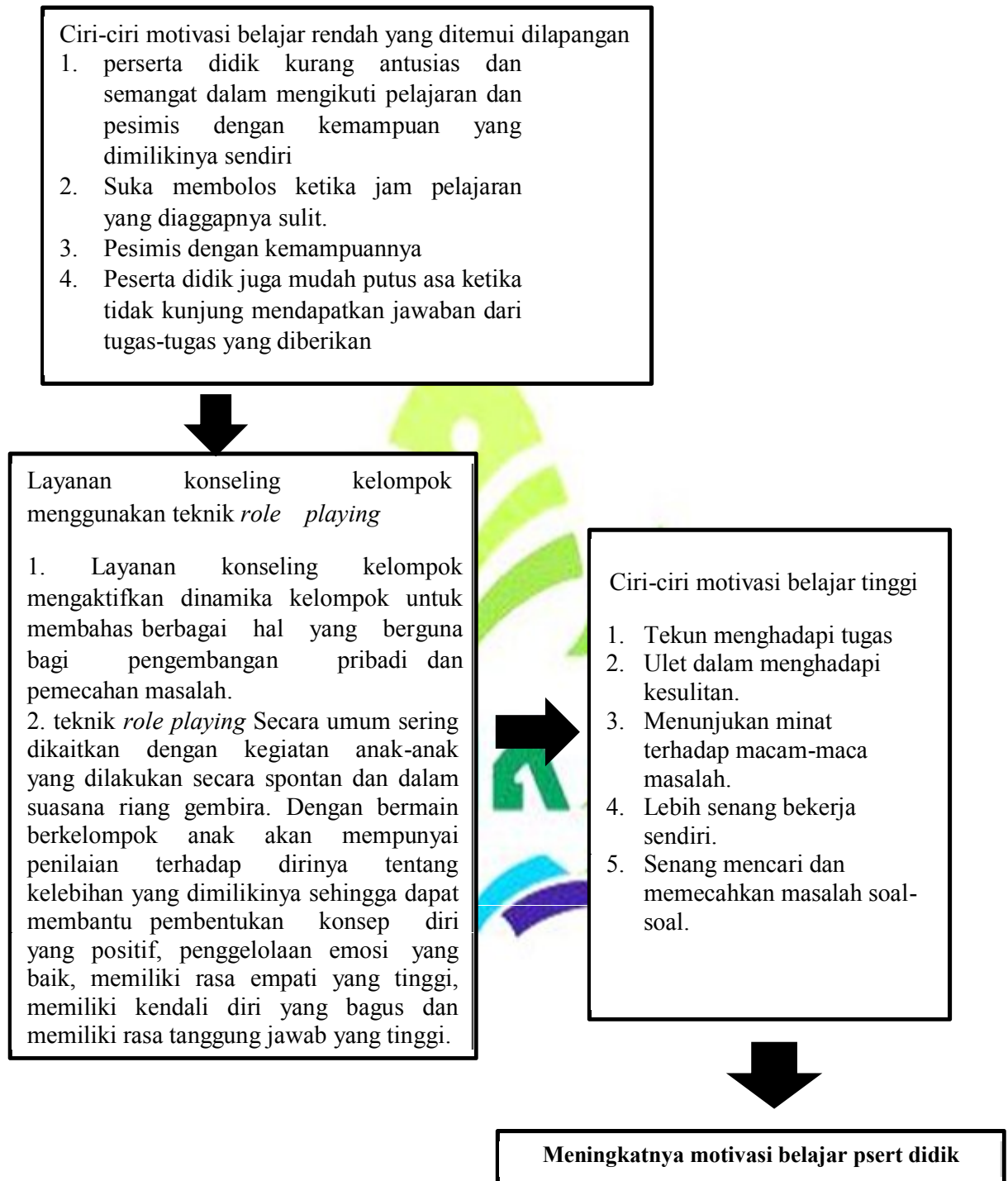
E. Kerangka berfikir

Kerangka berfikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diteliti.²⁹

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam bentuk-bentuk sebagai berikut:



²⁹ Sugiono, *Metode Penelitian pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2017), h.92.



Gambar 1.1
Kerangka Fikir Penelitian

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah peneliti, belum jawaban empirik³⁰.

Berikut hipotesis statistiknya:

$$H_0 : \mu_1 \neq \mu_0$$

$$H_a : \mu_1 = \mu_0$$

Hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 = Layanan konseling kelompok menggunakan *teknik role playing* tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik

H_a = Layanan konseling kelompok menggunakan *teknik role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Dalam pengujian hipotesis selanjutnya melihat angka probabilitas dengan ketentuan jika nilai probabilitas > 0.05 maka H_0 diterima sedangkan H_a ditolak dan jika nilai probabilitas < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

G. Penelitian relevan

1. yulia safitri, Penggunaan layanan konseling kelompok *teknik role playing* untuk meningkatkan interpersonal siswa kelas XI SMA Negeri 8 Bandar

³⁰ sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h 64.

lampung prodi, skripsi bimbingan dan konseling Universitas Lampung
ajaran 2016/2017

Persamaan dan perbedaan :

Dalam penelitian ini membahas tentang teknik *role playing* yang dapat di jadikan relevansi yaitu teknik *role playing*. Perbedaan terletak pada permasalahan yulia safitri permasalahannya tentang interpersonal, sedangkan penulisan ini adalah tentang motivasi belajar perbedaan juga terletak pada objek tersebut, dalam penulisan yulia safitri objeknya yaitu peserta didik kelas XI SMA Negeri 8 bandar lampung sedangkan dalam penulisan adalah peserta didik VIII SMP Negeri 16 Bandar lampung.³¹

2. Firosalia Kristin, meta-analisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar ips, jurnal Universitas Muria Kudus 2018.

Persamaan dan perbedaan :

Dalam penulisan ini membahas tentang teknik *role playing* yang dapat di jadikan relevansi yaitu teknik *role playing*. Perbedaan terletak pada masalah firosalia kristin permasalahan tentang hasil belajar ips. sedangkan penulisan ini adalah tentang motivasi belajar perbedaan juga terletak pada objek tersebut dalam penulisan Firosalia Kristin objeknya yaitu Terhadap anak SD, sedangkan dalam penulisan adalah peserta didik VIII SMP Negeri 16 Bandar lampung³²

³¹ Yuli Safitri, Skripsi, *Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Interpersonal Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Bandar Lampung*,

³² Firosalia Kristin. *meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar ips*. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE> .Universitas Muria Kudus 2018

3. Diana Rozalina : penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ips pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan skripsi FKIP UNPAS.

Persamaan dan perbedaan :

Dalam teknik ini membahas tentang teknik *role playing* yang dapat di jadikan relevansi yaitu teknik *role playing*. Perbedaan terletak pada permasalahan, Diana Rozalina penerapan metode pembelajaran, sedangkan penelitian ini membahas tentang motivasi belajar perbedaan ini juga terletak pada objek Diana Rozalina peserta didik kelas ips pada materi perjuangan FKIP UNPAS. Sedangkan dalam penulisan objek ini peserta didik kelas VIII SMP Negeri 16 Bandar Lampung.³³

4. Dewi Fatimah, Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa Jurnal *Bimbingan Konseling*, 4(1). Retrieved from

Persamaan dan perbedaan :

Dalam penulisan ini membahas tentang teknik *role playing* yang dapat di jadikan relevansi yaitu teknik *role playing*. Perbedaan terletak pada masalah Dewi Fatimah permasalahan tentang mengembangkan kepercayaan diri siswa, sedangkan penulisan ini adalah tentang motivasi belajar perbedaan juga terletak pada objek tersebut dalam penulisan Dewi

³³ Rozalina, Skripsi *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Pada Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan*, FKIP UNPAS

Fatimah objeknya siswa smp, sedangkan dalam penulisan adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 16 Bandar lampung³⁴

5. Ziadatus Sha'adhah, Hobri,Toto' Bara Setiawan. penerapan metode role playing untuk mengurangi kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal pada materi aritmetika sosial kelas VII A SMP N1 SUKOWONO SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2012/2013
Jurnal ©Kadikma, Vol. 4, No. 2, hal 27-38, Agustus 2013

Persamaan dan perbedaan :

Dalam penulisan ini membahas tentang teknik *role playing* yang dapat di jadikan relevansi yaitu teknik *role playing*. Perbedaan terletak pada masalah Ziadatus Sha'adhah, Hobri,Toto' Bara Setiawan permasalahan tentang mengurangi kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal pada materi aritmetika sosial, sedangkan penulisan ini adalah tentang motivasi belajar perbedaan juga terletak pada objek tersebut dalam penulisan Ziadatus Sha'adhah, Hobri,Toto' Bara Setiawan objeknya yaitu Terhadap anak SMP N 1 SUKOWONO, sedangkan dalam penulisan adalah peserta didik VIII SMP Negeri 16 Bandar lampung³⁵

³⁴ Dewi Fatimah *Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa Bimbingan Konseling*, 4(1). Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/6871>

³⁵ Ziadatus Sha'adhah, Hobri,Toto' Bara Setiawan *penerapan metode role playing untuk mengurangi kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal pada materi aritmetika sosial kelas VII A SMP N1 SUKOWONO*. Jurnal ,©Kadikma, Vol. 4, No. 2, hal 27-38, Agustus 2013

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Dalam penggunaan metode penelitian diharapkan agar penelitian yang akan dilaksanakan dapat benar-benar diungkap dan dipertanggungjawabkan dan dipercaya. Tujuan utama dalam metode penelitian adalah agar dalam melaksanakan kegiatan penelitian dapat berjalan dengan baik, terarah, dan sistematis.

Jenis penelitian menggunakan jenis kuantitatif, banyak menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian juga tetap dipakai kesimpulan penelitian menjadi lebih baik apabila disertai dengan tabel, grafik, bagan, tabel atau tampilan lainnya¹

B. Desain penelitian

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*, dengan pola yang digunakan adalah *Non equivalent Control group design*. Pada kelompok tersebut, sama-sama dilakukan pre-test dan post test. Namun hanya kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*).² Desain eksperimen digunakan karena pada penelitian ini terdapat kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan dan kelompok kontrol sebagai

¹ Sharsimin arikunto, prosedur penelitian suatu pendekatan praktis, jakarta, rineka cipta, 2010, hlm 27

² John Creswell, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 242

pembandingan. Pada dua kelompok tersebut akan dilakukan pengukuran sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Pertama dilakukan pengukuran (*pre-test*), kemudian pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role-playing*, pada kelompok kontrol akan diberikan perlakuan konsing kelompok dengan teknik *modeling (Live modeling)*. Selanjutnya akan dilakukan kembali pengukuran (*post-test*) guna melihat ada atau tidaknya peningkatan interaksi sosial setelah diberikan perlakuan/treatment terhadap sampel yang diteliti. Adapun skema desain penelitian Sebagai berikut:

Quasi-Eksperiment Pretest and Posttest Design

Pretest and Posttest Design Time

<i>Eksperimen Group</i>	<i>Pretest</i>	<i>perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
<i>Control Group</i>	<i>Pretest</i>	<i>perakuan</i>	<i>Posttest</i>

Keterangan:

Control Group = Kelompok kontrol
Eksperimen Group = Kelompok eksperimen
Treatment = Perlakuan.³

C. Variabel penelitian

Variabel penulisan dapat di artikan sebagai suatu gejala bervariasi, yang menjadi suatu objek penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas atau variabel independen dapat terikat atau variabel dependen.

1. Variabel bebas atau variabel independen

³*Ibid*, h.109

Variabel bebas atau variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen terikat,⁴ dalam penulisan variabel bebas ini yang berperan adalah konseling kelompok

2. Variabel terikat atau variabel dependen

Variabel terikat merupakan variabel penelitian yang di ukur atau di pengaruhi untuk mengetahui besarnya efek atau pengaruh variabel lain. Besar efeknya tersebut di amati dari ada dan tidak adanya, timbulnya-hilangnya yang tampak sebagai akibat.⁵ perubahan pada variabel lain. Jadi pada variabel ini yang di pengaruhi adalah meningkatnya motivasi belajar.



GAMBAR 3.1
Variabel Penelitian

D. Definisi operasional

Definisi operasional variabel merupakan uraian berisikan sejumlah indikator yang dapat di amati dan di ukur untuk mendefinisikan variabel atau konsep yang di gunakan. Definisi operasional di buat untuk memudahkan pemahaman dan

⁴ Sugiyono, *metode penelitian pendidikan kualitatif, kuantitatif, dan R & D*. Bandung, Alfabeta, 2014, h. 117

⁵ *Ibid* .h. 61

pengukuran sikap variabel yang ada pada penelitian. Adapun definisi operasional ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Definisi operasional variabel penelitian

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat ukur	Hasil ukur	Skala ukur
1	Variabel bebas (X) konseling kelompok menggunakan teknik <i>role playing</i>	Layanan konseling kelompok mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi dan pemecahan masalah individu (peserta didik) yang menjadi peserta layanan. <i>role playing</i> diharapkan dapat memecahkan sesuatu permasalahan yang terjadi pada peserta didik dengan cara mempelajari suatu peran atau karakter yang ada selain pada dirinya.	observasi	Pelaksanaan Layanan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>	Interval
2	Variabel Terikat (Y) Motivasi belajar	Menurut sumadi suryabrata dalam buku psikologi pendidikan motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan	Kuesioner (Angket)	Skala penilaian motivasi belajar	Interval

E. Tempat dan waktu penelitian

Penulis yang berjudul “Efektivitas layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta Didik kelas VIII Yang akan direncanakan di SMP N 16 Bandar Lampung tahun pelajaran 2019/2020”. Subjek pada penulisan ini adalah peserta didik kelas VIII.

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut sugiyono wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di terapkan oleh penelitian untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulan.⁶ Yang menjadi populasi penelitian adalah peserta didik kelas VIII A dan VIII B di SMP N 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020.

TABLE 3.2
Daftar populasi penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah (peserta Didik)
VIII A	14	18	32
VIII B	10	18	28
JUMLAH	24	36	60

Berdasarkan table di atas jumlah peserta didik yang menjadi populasi dalam sebuah penelitian yaitu peserta didik di kelas VIII A dan VIII B. Jadi jumlah peserta didik keseluruhan dalam penelitian ini yaitu 60 peserta didik 24 laki-laki dan 36 perempuan.

⁶*Ibid.h.117*

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁷ Dalam sebuah penelitian ini populasinya ini adalah peserta didik kelas VIII A Dan VIII B Di SMP N 16 Bandar Lampung tahun pelajaran 2019/2020.

Tabel 3.3
Daftar Sampel

No	Kelas	JUMLAH
1	VIII A	7
2	VIII B	7
JUMLAH		14

Berdasarkan tabel di atas jumlah peserta didik yang di gunakan atau di jadikan sampel kelas eksperimen yaitu peserta didik kelas VIII B Berjumlah 7 orang di antaranya peserta didik laki-laki 4 dan peserta didik perempuan 3. Sedangkan pada kelas kontrol jumlah peserta didik di kelas VIII A Berjumlah 7 orang Di Antara nya peserta didik laki-laki berjumlah 4 dan peserta didik perempuan 3

3. Teknik sampling

Teknik pengambilan sampel adalah merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penulisan, terdapat berbagai teknik sampling yang di gunakan secara sistematis.⁸ Teknik pengambilan sampel yang di gunakan dalam penulisan ini adalah teknik *purposive sampling* karena sampel pada penelitian ini didapatkan secara *non random*, artinya

⁷ *Ibid.* h. 118

⁸ *Ibid.* h. 118

penelitian ini tidak memilih responden secara acak tetapi berdasarkan hasil pra penelitian melalui penyebaran angket motivasi belajar. Berdasarkan hal tersebut penulisan ini, penulis menggunakan kelas VIII A Kelas kontrol Dan VIII B kelas eksperimen berdasarkan angket yang telah di bagikan.

G. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan adalah cara-cara yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang di perlukan , guna memperoleh objektivitas yang tinggi dalam pengumpulan data pada penelitian ini di gunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Mengutip dari Anwar Sutoyo pengertian “Observasi adalah metode pengamatan dan perhatian yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang sedang diteliti, dilakukan secara sistematis dan memiliki tujuan tertetu⁹.

2. Wawancara / interview

Salah satu metode pengumpul data dilakukan melalui wawancara, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab lisan yang dilakukan secara sistematis guna mencapai tujuan penelitian.¹⁰ Dalam melakukan wawancara biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih,satu pihak sebagai pencari data dan pihak lain sebagai sumber data dengan memanfaatkan saluran-saluran komunikasi secara sistematis. Penelitian yang valid yaitu: peneliti membawa kerangka pertanyaan- pertanyaan tersebut disajikan tidak secara sistematis, atau pemberian pertanyaan dilakukan secara fleksibel sesuai dengan keadaan.

⁹ Anwar Sutoyo, *pemahaman Individu*(Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2012),h.85

¹⁰ *Ibid.*hlm. 123

Metode ini digunakan sebagai metode untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan sehingga data-data yang akurat dapat diperoleh. Dengan tujuan untuk mendapatkan informasi secara mendalam dari Guru BK dan pihak- pihak terkait tentang motivasi belajar peserta didik dan kondisi latar belakang peserta didik yang terdapat di SMP N 16 Bandar Lampung.

3. Angket / kuesioner

Angket atau kuesioner didefinisikan sebagai sejumlah pertanyaan atau pertanyaan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan diri responden, yang dianggap fakta atau kebenaran yang diketahui dan perlu dijawab oleh responden.¹¹ Dalam angket (kuesioner) berisi daftar–daftar yang biasanya berisi pertanyaan untuk mengukur tingkat motivasi belajar pada peserta didik. Dasar pembuatan angket ini mencakup 5 indikator motivasi belajar yang terdapat didalam suatu teori motivasi belajar yaitu menurut Sadirman meliputi :

1. tekun menghadapi tugas;
2. ulet dalam menghadapi tugas;
3. menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah;
4. lebih senang bekerja sendiri; dan
5. senang mencari dan memecahkan masalah.

Dari angket tersebut responden memilih satu dari empat pilihan jawaban yang terdapat pada kuesioner yang ada dengan menggunakan skala *Likert*, skala *Likert* digunakan untuk mengukur sifat, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item yang

¹¹ *Ibid.* h.151

menggunakan skala *Likert* mempunyai pilihan jawaban yaitu antara lain : sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), sangat tidak sesuai (STS). Adapun skor alternatif jawaban instrument motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 3.4
Skor skala liker

Jenis pertanyaan/ Pernyataan	Skor Alternatif Jawaban			
	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat tidak Sesuai
<i>Favorable</i> (pertanyaan positif/)	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i> (Pertanyaan negatif/)	1	2	3	4

Berdasarkan pengkategorian skor angket tersebut maka, peneliti membagi menjadi 4 kategori yaitu: Tinggi, Sedang, Rendah, Cara mengkategorikannya adalah menentukan interval dengan ketentuan rumus interval, yaitu :

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

Keterangan :

I = Interval

Nt = Nilai tertinggi

Nr =Nilai Rendah

K =Jumlah kategori

Maka interval sesuai dengan rumus tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Skor tertinggi : $4 \times 30 = 120$
- b. nilai terendah : $1 \times 30 = 30$
- c. rentang nya : $120 - 30 = 90$
- d. Jarak interval : $90 : 3 = 30$

$$I = \frac{NT-NR}{K} = \frac{120-30}{3} = \frac{90}{3} = 30$$

Berdasarkan keterangan tersebut maka kriteria skala intervalnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
kriteria Motivasi belajar

INTERVAL	KRITERIA
91- 120	Tinggi
61-90	Sedang
30-60	Rendah

H. Pengembangan instrumen penelitian

Alat instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, Dalam Pengembangan instrumen penelitian ini dilihat dari indikator motivasi belajar. Menurut Sadirman Berikut kisi-kisi instrumen motivasi belajar:

- a. tekun menghadapi tugas;
- b. ulet menghadapi kesulitan;
- c. menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah;
- d. lebih senang bekerja sendiri; dan
- e. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal¹²: (Lampiran)

Dalam hal ini penulis mengembangkan kisi kisi motivasi belajar. adapun kisi-kisi pengembangan instrument dapat dilihat pada tabel berikut

¹² Sadirman, *interaksi dan motivasi belajar mengajar : pedoman bagi guru Dan calon guru*, (jakarta : PT RajaGrafindo persada, 1994) h. 83

Tabel 3.6
Kisi kisi instrumen penelitian

No	Variabel	Indikator	No.Item		Jumlah
			(+)	(-)	
1.	Motivasi belajar	1. Tekun menghadapi tugas	2,4,6,7,21,19	1,3,5	9
		2. Ulet dalam menghadapi kesulitan	9,11,12	8,10	5
		3. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah	14,16	13,15	4
		4. Lebih senang bekerja sendiri	18,22,23,24	17,20,25	7
		5. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	28,29,30	26,27	5
		Jumlah	18	12	30

Sebelum angket tersebut digunakan maka peneliti menguji kevalidan dan reliable angket tersebut untuk mengetahui layak atau tidaknya angket tersebut untuk digunakan pada penelitian, berikut ini langkah-langkah dalam menguji angket:

1. Uji Validitas Instumen

Valid adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan suatu instrumen, artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur sesuatu yang hendak diukur.¹³ Uji validitas digunakan untuk menguji validitas angket, untuk keperluan diuji teknik korelasi jawaban, pada setiap item dikorelasikan dengan total skor dengan menggunakan bantuan program *SPSS for windows relase 20*.

¹³ Sugiono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 168

Uji validitas isi untuk menentukan suatu instrumen tes mempunyai validitas isi yang tinggi dalam penelitian yang dilakukan adalah melalui penilaian yang dilakukan oleh para pakar (*experts judgment*) yang ahli dalam bidangnya. Peneliti melakukan validasi kepada 1 validator yaitu, dosen ahli instrumen. Dosen ahli instrumen sebagai validator untuk mengetahui apakah instrumen tes sudah sesuai dengan indikator motivasi belajar yang akan diujikan.

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan analisis item yaitu mengoreksi skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah dari tiap skor butir. Jika ada item yang tidak memenuhi syarat, maka item tersebut tidak akan diteliti lebih lanjut. Dalam penelitian ini menggunakan bantuan *Software SPSS 20 for windows* dan dengan jumlah 28 peserta didik. Berdasarkan keterangan diatas bahwa $N = 28$ dengan taraf signifikansi 5 % maka diperoleh $r_{tabel} = 0,374$ sehingga dapat dinyatakan

Valid = jika $r_{hitung} > r_{tabel}$

Tidak valid = jika $r_{hitung} < r_{tabel}$

Berdasarkan output SPSS dan keterangan diatas bahwasanya ke 30 item kuesioner tersebut dinyatakan valid.

Tabel 3.7
UJI VALIDITAS
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	28	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	28	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 3.8
Hasil Validitas

Nomor Angket	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
Item 1	0,374	0,737	Valid
Item 2	0,374	0,636	Valid
Item 3	0,374	0,638	Valid
Item 4	0,374	0,709	Valid
Item 5	0,374	0,768	Valid
Item 6	0,374	0,652	Valid
Item 7	0,374	0,670	Valid
Item 8	0,374	0,673	Valid
Item 9	0,374	0,755	Valid
Item 10	0,374	0,638	Valid
Item 11	0,374	0,737	Valid
Item 12	0,374	0,827	Valid
Item 13	0,374	0,648	Valid
Item 14	0,374	0,728	Valid
Item 15	0,374	0,615	Valid
Item 16	0,374	0,643	Valid
Item 17	0,374	0,827	Valid
Item 18	0,374	0,609	Valid
Item 19	0,374	0,479	Valid
Item 20	0,374	0,629	Valid
Item 21	0,374	0,558	Valid
Item 22	0,374	0,620	Valid
Item 23	0,374	0,532	Valid
Item 24	0,374	0,474	Valid
Item 25	0,374	0,723	Valid
Item 26	0,374	0,520	Valid
Item 27	0,374	0,557	Valid
Item 28	0,374	0,827	Valid
Item 29	0,374	0,615	Valid
Item 30	0,374	0,636	Valid

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang telah diuji validitasnya kemudian diuji reliabilitasnya. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah layak digunakan. Pengujian ini akan menggunakan bantuan program *SPSS for windows release 20*.

Tabel 3.9
Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.954	30

Kuesioner dikatakan reliable jika nilai *cronbach's alpha* $> 0,6$ dari hasil output SPSS diatas diperoleh nilai *cronbach's alpha* sebesar $0,954 > 0,6$ sehingga dapat disimpulkan item-item kuesioner tersebut reliable.

I. Tahapan-tahapan Pemberian Layanan Konseling Kelompok Menggunakan teknik *role playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.

Layanan/perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini yaitu layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan *role playing*. Pemberian layanan ini dilakukan sebanyak (6) kali pertemuan. Apabila dalam 1 (satu) kali pertemuan waktu yang disepakati kurang maka akan di adakan pertemuan

lanjut dengan topik materi yang sama.

Tahap-tahap pelaksanaan layanan konseling kelompok menggunakan pendekatan *teknik role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagai berikut :

1. Tahap pertama 1 : *Pre-Test*

Tujuan dari pre-test dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peserta didik kelas VIII di SMP N 16 Bandar Lampung yang memiliki kriteria motivasi belajar rendah sebelum diberikan Tahapan Dengan menggunakan *instrument* angket motivasi belajar.

2. Tahap 2 : Pembentukan

Pada tahap pembentukan yang mencakup kegiatan ketua kelompok memimpin doa selanjutnya melakukan perkenalan yang diawali oleh ketua kelompok dan dilanjutkan oleh anggota kelompok dengan sebuah permainan yang bertujuan untuk mencairkan suasana, menimbulkan keakraban dan keyamanan, mengatur posisi duduk dalam proses konseling kelompok selanjutnya pemimpin kelompok menjelaskan mengenai layanan konseling kelompok yang meliputi pengertian, tujuan, azas, norma, cara pelaksanaan kegiatan. Dengan mengajak peserta didik berdiskusi tentang waktu dan tempat melaksanakan konseling kelompok menggunakan teknik *role playing*

3. Tahap 3: Peralihan

Pada tahap Peralihan merupakan jembatan antara tahap pembentukan dan tahap kegiatan. Anggota terbebaskannya dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu, atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya. Setelah dipastikan bahwa anggota kelompok terlihat siap untuk melangkah menuju tahap berikutnya, kegiatan konseling kelompok dengan teknik *role playing*

4. Tahap ke 4: Kegiatan

Pemimpin kelompok mengemukakan topik bahasan dan menjelaskan pentingnya topik tersebut dibahas. Selanjutnya anggota kelompok melaksanakan kegiatan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar.

Tahap ini ada berbagai kegiatan yang dilaksanakan, yaitu:

- a. Masing-masing anggota secara bebas mengemukakan masalah atau topik bahasan.
- b. Menetapkan masalah atau topik yang akan dibahas terlebih dahulu.
- c. Anggota membahas masing-masing topik secara mendalam dan tuntas.
- d. Kegiatan selingan.

Kegiatan tersebut dilakukan dengan tujuan agar dapat terungkapnya masalah atau topik yang dirasakan, dipikirkan dan dialami oleh anggota kelompok. Selain itu dapat terbahasnya masalah yang dikemukakan secara mendalam dan tuntas serta ikut sertanya seluruh anggota secara

aktif dan dinamis dalam pembahasan baik yang menyangkut unsur tingkah laku, pemikiran ataupun perasaan.

Tahap- tahap kegiatan *role playing* :

1. konselor menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar menggunakan konseling kelompok.
3. Konselor membeikan peranan kepada peserta didik yang beranggotanya 7 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Kemudian konselor meminta para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. peserta didik berada di tempat duduknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai perankan, para siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atau komen atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Setelah itu Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Selanjutnya konselor memberikan kesimpulan secara umum.
10. Setelah memberikan kesimpulan semua hasil di Evaluasi. Dan Penutup.

5. Tahap ke 5: Pengakhiran

pemimpin kelompok mengadakan penilaian segera dengan memberikan beberapa pertanyaan dan kesan yang diperoleh setelah mengikuti layanan. Pada tahap ini pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan konseling kelompok akan berakhir.

6. Tahap ke 6 : Evaluasi Program Layanan dan Tindak Lanjut.

Selanjutnya pemimpin kelompok mengevaluasi program layanan yang telah diberikan selanjutnya perlu dianalisis untuk mengetahui lebih lanjut peningkatan atau penurunan kemampuan peserta didik.

7. Langkah ke 7: *Pos-Test*

Dalam kegiatan ini peneliti memberikan angket kepada peserta didik yang telah diberikan tahapan . Selanjutnya membandingkan perbedaan dengan kelompok tersebut untuk menentukan apakah pemberian perlakuan yang diberikan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

J. Tahapan Pemberian Layanan Konseling Kelompok Menggunakan teknik *Modeling (live modeling)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.

Layanan/perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini yaitu layanan konseling kelompok dengan teknik *modeling*. Pemberian layanan ini dilakukan sebanyak 6 (enam) kali pertemuan yang diberikan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam penelitian ini kelompok kontrol menggunakan teknik *modeling* . Apabila dalam 1(satu) kali pertemuan

waktu yang disepakati kurang maka akan diadakan pertemuan lanjutan dengan topik atau materi yang sama.

Tahap-tahap pelaksanaan layanan konseling kelompok menggunakan teknik *modeling (live modeling)*. untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagai berikut :

1. Tahap pertama 1 : *Pre-Test*

Tujuan dari dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peserta didik kelas VIII di SMP NEGERI 16 Bandar Lampung yang memiliki kriteria motivasi belajar rendah sebelum diberikan perlakuan Tahapan. Dengan menggunakan *instrument* angket motivasi belajar.

2. Tahap 2 : Pembentukan

Pada tahap pembentukan yang mencakup kegiatan ketua kelompok memimpin doa selanjutnya melakukan perkenalan yang diawali oleh ketua kelompok dan dilanjutkan oleh anggota kelompok dengan sebuah permainan yang bertujuan untuk mencairkan suasana, menimbulkan keakraban dan keyamanan, mengatur posisi duduk dalam proses konseling kelompok selanjutnya pemimpin kelompok menjelaskan mengenai layanan konseling kelompok yang meliputi pengertian, tujuan, azas, norma, cara pelaksanaan kegiatan. Dengan mengajak peserta didik berdiskusi tentang waktu dan tempat melaksanakan konseling kelompok menggunakan teknik *modeling (live modeling)*.

3. Tahap 3: Peralihan

Pada tahap Peralihan merupakan jembatan antara tahap pembentukan dan tahap kegiatan. Anggota terbebaskannya dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu, atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya. Setelah dipastikan bahwa anggota kelompok terlihat siap untuk melangkah menuju tahap berikutnya, kegiatan konseling kelompok dengan teknik *modeling (live modeling)*.

4. Tahap ke 4: Kegiatan

Pemimpin kelompok mengemukakan topik bahasan dan menjelaskan pentingnya topik tersebut dibahas. Selanjutnya anggota kelompok melaksanakan kegiatan layanan konseling kelompok dengan teknik *modeling (live modeling)* untuk meningkatkan motivasi belajar.

Tahap-tahapan *modeling (live modeling)* sebagai berikut:

1. Perhatian : memperhatikan model yang akan ditiru
2. Representasi : disimbolsasikan dalam ingatan (berimajinasi)
3. Peniruan Tingkah Laku : meniru model
4. Motivasi dan Penguatan : motivasi untuk lebih mirip dengan model, imitasi lebih kuat,

5. Tahap ke 5: Pengakhiran

pemimpin kelompok mengadakan penilaian segera dengan memberikan beberapa pertanyaan dan kesan yang diperoleh setelah mengikuti layanan. Pada tahap ini pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan konseling kelompok akan berakhir

6. Tahap ke 7: *Post-Test*

Dalam kegiatan ini penulis memberikan angket kepada peserta didik yang telah diberikan tahapan. Selanjutnya membandingkan perbedaan dengan kelompok tersebut untuk menentukan apakah pemberian perlakuan yang diberikan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

J. Teknik analisis data

1. Analisis data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil angket, tes, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Untuk mengetahui keberhasilan eksperimen, adanya penurunan motivasi belajar peserta didik dapat di gunakan rumus independen sample test yang di gunakan untuk menguji suatu sampel tapi tidak sama.

Analisi data ini menggunakan bantuan program *SPSS (Statistical product and service solution)* versi 20. Adapun keterangan rumus *uji-t* adalah sebagai berikut:

$$= \frac{1 -}{- - -}$$

Keterangan:

- X_1 : nilai rata-rata sampel 1(kelompok eksperimen)
 X_2 : nilai rata-rata sampel 2(kelompok kontrol)
 S_1^2 :varians total kelompok 1
 S_2^2 :varians total kelompok 2
 n_1 : banyak sampel kelompok 1 (kelompok eksperimen)
 n_2 : banyak sampel kelompok 2 (kelompok kontrol).¹⁴



¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 273

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 16 Bandar Lampung tahun pelajaran 2019/2020 pada bulan 15 juli sampai dengan bulan 15 agustus 2019 dengan judul Efektivitas layanan konseling kelompok dengan Teknik *Role playing* Untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas VIII SMP NEGERI 16 Bandar Lampung. Pelaksanaan tersebut telah sesuai dengan jadwal yang telah di sepakati dengan sasaran atau objek penelitian. Sebelum hasil penelitian di peroleh, penulis melakukan observasi dan penyebaran *instrument*/angket yang berkaitan dengan motivasi belajar yang akan di jadikan sampel penelitian, hasil dari observasi dan penyebaran angket tersebut di jadikan analisis dan alat ukur, untuk perumusan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.

Dalam penelitian ini peserta didik yaitu berjumlah 60 peserta didik dari kelas VIII A dan kelas VIII B di SMP N 16 Bandar Lampung, sedangkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 14 peserta didik yang menjadi dua kelompok yaitu 7 peserta didik sebagai eksperimen dan 7 peserta didik sebagai kelompok kontrol .penelitian ini menggunakan metode *Quasi eksperimen*. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik penulisan juga menggunakan teknik *role playing* dalam kelompok eksperimen sedangkan dalam kelompok kontrol penulisan menggunakan layanan

konseling kelompok dengan teknik modeling (*modeling Live*) untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik sebagai perbandingannya,

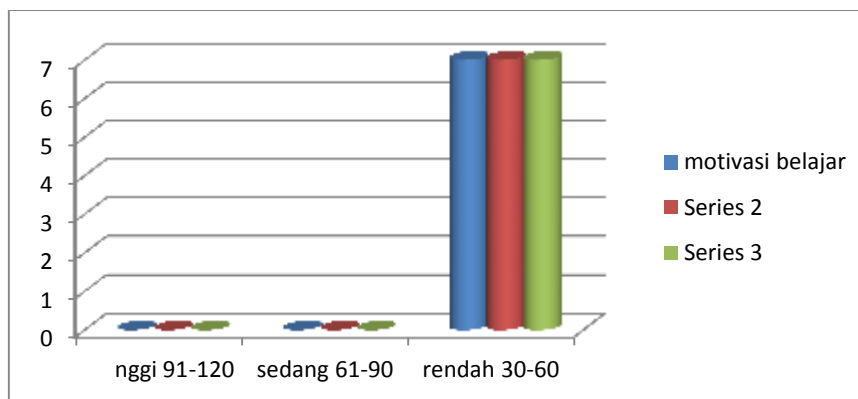
1. Data Deskripsi *pre test*

Hasil *pre test* motivasi belajar kelas Eksperimen dan kontrol, *pre-test* digunakan untuk mengetahui gambaran awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Hasil *pre test* motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel tersebut :

Tabel 4.1
Hasil *pre test* kelompok Eksperimen VIII B
SMP N 16 Bandar Lampung

no	peserta didik	Hasil <i>pre test</i>	kategori
1	RS	58	Rendah
2	SMD	56	Rendah
3	PIR	60	Rendah
4	RVP	57	Rendah
5	ACR	58	Rendah
6	MR	60	Rendah
7	AK	51	Rendah
	Σ		400
	Mean / Rata-rata		57,14

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan hasil *pre test* peserta didik pada kelompok eksperimen dapat diketahui bahwa terdapat 7 peserta didik yang memiliki rata-rata yakni 57,14 kemudian penulis memberikan perlakuan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan hasil *pre test* kelompok kontrol kelas VIII A SMP N 16 Bandar Lampung di paparkan sebagai berikut:

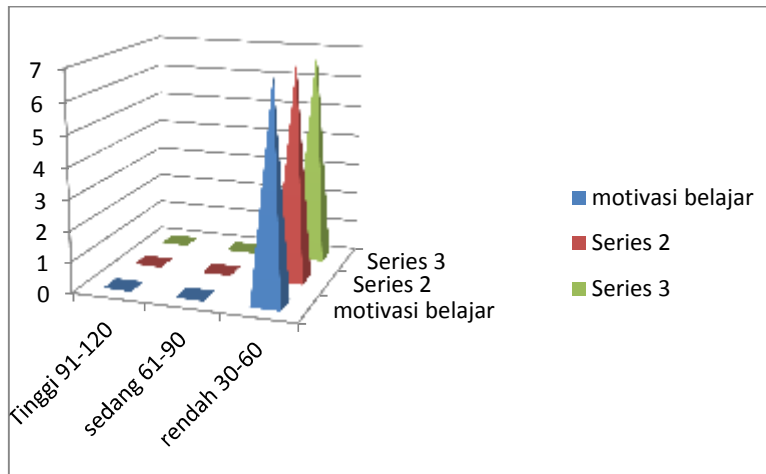


Gambar 4.1
Grafik hasil pretest peserta didik kelompok eksperiment

Tabel 4.2
Hasil *pre test* kelompok kontrol VIII A
SMP N 16 Bandar Lampung

no	peserta didik	Hasil <i>pre test</i>	kategori
1	GA	58	Rendah
2	ARS	60	Rendah
3	ORS	60	Rendah
4	PH	59	Rendah
5	DMA	59	Rendah
6	GA	59	Rendah
7	MR	58	Rendah
	Σ	413	
	Mean / Rata-rata	59,00	

Berdasarkan hasil tabel 4.2 menunjukan hasil pre test peserta didik pada kelompok kontrol dapat diketahui bahwa terdapat 7 peserta didik yang memiliki rata-rata yakni 59,00 kemudian penulis memberikan perlakuan dengan teknik *modeling (live modeling)* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.



Gambar 4.2
Grafik hasil pretest peserta didik kelompok kontrol

2. Pelaksanaan Penelitian

Peross pelaksanaan layanan konseling kelompok dengan teknik role playing dilakukan oleh 7 orang peserta didik kelompok eksperimen kegiatan berlangsung di dalam kelas dan 7 peserta didik kelompok kontrol menggunakan teknik modeling (live modeling). Pada peroses kegiatan awal penelitian mencatat keseluruhan nama peserta didik dan memanggil nama peserta didik untuk memastikan kehadiran nama-nama peserta didik yang sudah ada yang di jadikan sebagai populasi dalam peroses penelitian, kemudian peneliti memulai mencari data peserta didik yang mengalami permasalahan motivasi belajar. Hasil pelaksanaan peroses di tahap awal berjalan lancar terlihat dari penerimaan peserta didik yang menyambut kehadiran peneliti dengan baik.

Pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik role playing dideskripsikan dengan memaparkan hasil pengamatan selama peroses penelitian

berlangsung. berikut ini merupakan proses pelaksanaan kegiatan penelitian pada kelompok eksperimen:

Untuk menggambarkan proses pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik *modeling (live modeling)* peneliti mendeskripsikan hasil pengamatan selama proses penelitian berlangsung. Dari masing-masing kelompok mendapatkan perlakuan dengan jumlah yang sama, proses pre test dan pos tes juga dilakukan untuk mengetahui sebelum dilakukannya perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan.

Tahapan proses pelaksanaan kegiatan konseling kelompok dengan teknik *role playing* pada kelas eksperimen dan konseling kelompok dengan teknik *modeling (live modeling)* bisa digambarkan sebagai berikut:

1. Kelompok Eksperimen

Tahapan 1

Rabu 17 Juli 2019 pukul 09:30 Tahap pertama dalam melakukan penelitian yaitu *Pre-Test, Pre-Test* tersebut dilakukan dengan menggunakan *instrument/angket* motivasi belajar untuk mengetahui gambaran tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan *treatment* dengan konseling kelompok menggunakan teknik *role playing*. *Pre-Test* ini diberikan kepada peserta didik kelas VIII SMP N 16 Bandar Lampung yang berjumlah 7 peserta didik. Pada tahap ini merupakan tahap pengenalan dan upaya dalam menumbuhkan sikap kebersamaan serta saling menerima. Selanjutnya memberikan pengetahuan tentang tujuan atau garis besar sesi konseling pada Peserta didik dan mengidentifikasi kondisi awal peserta didik sebelum menerima perlakuan.

Kemudian penulis menjelaskan secara singkat tentang tujuan dalam kegiatan layanan konseling kelompok dan menjelaskan petunjuk pengisian *instrument* motivasi belajar. Secara keseluruhan peserta didik memahami dengan pasti dan memberikan informasi tentang motivasi belajar. Hasil dari pre-test selanjutnya dianalisis dan dikategorikan berdasarkan tingkat motivasi belajar. Hal ini dilakukan oleh penulis untuk memperoleh gambaran motivasi belajar yang terjadi pada peserta didik. *Pre-Test* ini juga digunakan untuk menentukan subjek penelitian berdasarkan tujuan penelitian yaitu peserta didik yang terindikasi memiliki karakteristik motivasi belajar rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis, pelaksanaan pre-test dapat dikatakan lancar dan kondusif dimana ditunjukkan dengan peserta didik yang antusias dalam memberikan informasi mengenai motivasi belajar dalam seluruh item *instrument* dapat terisi sesuai dengan prosedur petunjuk pengisian *instrument*. Pada kegiatan ini diselesaikan tepat pada waktu yang telah ditentukan.

Tahapan 2

Juma'at 19 juli 2019 pukul 08:00 pelaksanaan layanan konseling kelompok diawali dengan tahap pembentukan. Tahap ini merupakan tahap pengenalan dan pelibatan anggota kelompok. Dimana anggota kelompok saling memperkenalkan diri masing-masing. Sebelum perkenalan pada bagian awal dijelaskan tujuan konseling kelompok, tujuan, prinsip, serta prosedur kegiatan. Serta memberikan apresiasi

selamat datang serta ucapan selamat datang atas partisipasinya dalam mengikuti kegiatan konseling.

peneliti memulai proses perkenalan. Setelah selesai, Peneliti selanjutnya meminta masing-masing siswa memperkenalkan dengan cara dan gayanya sendiri. Pada awalnya siswa yang memperkenalkan diri masih terlihat malu-malu dan kurang percaya diri, akan tetapi karena suasana yang hangat yang diciptakan dari masing-masing anggota kelompok, maka siswa yang memperkenalkan diri tidak malu-malu lagi. Hal ini tentu saja sebuah kemajuan, karena biasanya ketika diminta memperkenalkan diri, mereka hanya sekedar menyebutkan namanya, sesuatu yang selama ini sudah sangat dikenal. Hal ini dapat dipahami, karena pada pertemuan pertama perlu dibangun sebuah komitmen melalui pencairan suasana sekaligus penjelasan tentang tujuan serta prosedur penyelenggaraan bimbingan dan konseling kelompok.

Tahapan 3

Senin 22 juli 2019 pukul 10:20 Pada tahap peralihan peneliti mengajarkan pada konseli tentang ego statenya dengan diskusi bersama konseli. Setelah tahap perkenalan selesai dilakukan, langkah berikut yang harus dilakukan adalah tahap peralihan. Tahap peralihan pada hakekatnya merupakan jembatan antara tahap pembentukan dengan tahap selanjutnya, yaitu tahap kegiatan. Dimana seluruh anggota kelompok memahami maksud dan tujuan penyelenggaraan konseling. Pada tahap ini, pimpinan kelompok menjelaskan apa yang

akan dilakukan oleh masing-masing anggota kelompok pada tahap selanjutnya. Jika kelompok ini termasuk “kelompok bebas,” maka setiap anggota kelompok berhak mengajukan masalah yang menurut pendapatnya penting untuk dibahas. Sementara itu, jika kelompoknya termasuk “kelompok tugas” maka masalah yang akan dibahas sudah disiapkan oleh pimpinan kelompok. Peserta didik diminta memberikan tanggapan dan saran-sarannya terhadap permasalahan yang diungkapkan tersebut.

Setelah tahap perkenalan dan tahap peralihan, dimana anggota kelompok saling memperkenalkan diri dan peneliti menjelaskan maksud dan tujuan diselenggarakan konseling ini, maka anggota kelompok sudah siap untuk melakukan pembahasan tentang materi dan topik yang akan digunakan pada tahap kegiatan.

Tahapan 4

Pelaksanaan kegiatan pada tanggal 22 juli 2019 pada hari senin puku10:30. Tahap kegiatan merupakan tahap inti dari kegiatan konseling kelompok. Pada tahap ini peran peneliti lebih kepada mendorong, menghidupkan, dan mengarahkan dinamika kelompok. Pimpinan kelompok menjadi reflektor dan sirkulator dari proses diskusi kelompok. Untuk “kelompok bebas,” proses kegiatan dimulai dengan memberikan kesempatan kepada masing-masing anggota kelompok mengemukakan permasalahan atau topik yang akan dibahas. Anggota kelompok lebih memilih pada kegiatan bermain peran, yang dimainkan dan diperankan oleh

masing-masing anggota kelompok. Hal ini bertujuan agar anggota kelompok saling berinteraksi melalui bermain peran ini.

Pertemuan 1

Sesi satu dilaksanakan pada tanggal 22 juli 2019, Hari senin di aula sesuai dengan jadwal yaitu pada pukul 11.00 WIB. Pada sesi kedua ini kegiatan peneliti awali dengan membagikan materi mengenai dimana materi tersebut berisi tentang kiat suksse belajar, serta mengapa pentingnya kita membangun motivasi belajar, serta hal yang dapat dilakukan untuk mencegah motivasi belajar yang rendah, naskah permainan peran dengan topik “motivasi belajar yang kurang”.

Selanjutnya, peneliti mulai membagi peran yang akan diperagakan oleh peserta didik yang akan melakukan kegiatan konseling kelompok teknik *role playing* kali ini, ada yang berperan sebagai anak yang memiliki motivasi belajarnya kurang sampai anak yang gaul dan kaya. Selanjutnya, peneliti memberikan waktu 5 menit kepada peserta didik yang akan memainkan peran dalam kegiatan ini untuk membaca naskah dan mendalami karakter yang akan mereka peragakan. Tidak lupa peneliti menunjuk peserta didik yang tidak mendapatkan peran sebagai pengamat dalam kegiatan layanan kali ini.

Setelah waktu pendalaman karakter selesai, kemudian peneliti mulai mengajak peserta didik untuk mulai memerankan kegiatan *role playing* yang dilaksanakan sesuai dengan karakter tokoh masing- masing peserta didik dalam cerita tersebut . Pada sesi ini peserta didik terlihat

sangat bersemangat dikarenakan mereka bisa menunjukkan ekspresi mereka saat mendalami karakter dalam kegiatan *role playing*. Selanjutnya pada tahap akhir peneliti meminta peserta didik untuk menyimpulkan hasil dari sesi konseling yang di lakukan. Kemudian mendiskusikan kembali pertemuan selanjutnya kepada peserta didik kemudian sesi konseling di tutup dengan doa dan bersalaman.

Pertemuan 2

Sesi kedua dilaksanakan pada tanggal 23 juli 2019 , Hari selasa di aula sesuai dengan jadwal yaitu pada pukul 11.00 WIB.Pada sesi kedua ini kegiatan peneliti awali dengan membagikan materi mengenai dimana materi tersebut berisi tentang membangkitka semangat belajar, serta mengapa pentingnya kita membangun motivasi belajar, serta hal yang dapat dilakukan untuk mencegah motivasi belajar yang rendah, naskah permainan peran dengan topik membangkitkan semangat belajar. Selanjutnya, peneliti mulai membagi peran yang akan diperagakan oleh peserta didik yang akan melakukan kegiatan konseling kelompok teknik *role playing* kali ini, ada yang berperan sebagai anak yang memiliki motivasi belajarnya tidak semangat. Selanjutnya, peneliti memberikan waktu 10 menit kepada peserta didik yang akan memainkan peran dalam kegiatan ini untuk membaca naskah dan mendalami karakter yang akan mereka peragakan. Tidak lupa peneliti menunjuk peserta didik yang tidak mendapatkan peran sebagai pengamat dalam kegiatan layanan kali ini.

Setelah waktu pendalaman karakter selesai, kemudian peneliti mulai mengajak peserta didik untuk mulai memerankan kegiatan *role playing* yang dilaksanakan sesuai dengan karakter tokoh masing-masing peserta didik dalam cerita tersebut. Pada sesi ini peserta didik terlihat sangat bersemangat dikarenakan mereka bisa menunjukkan ekspresi mereka saat mendalami karakter dalam kegiatan *role playing*. Selanjutnya pada tahap akhir peneliti meminta peserta didik untuk menyimpulkan hasil dari sesi konseling yang dilakukan. Kemudian mendiskusikan kembali pertemuan selanjutnya kepada peserta didik kemudian sesi konseling ditutup dengan doa dan bersalaman.

Pertemuan ke 3

Sesi ketiga dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2019 Hari Jum'at, di aula sesuai dengan jadwal yaitu pada pukul 11.00 WIB. Pada sesi kedua ini kegiatan penelitiawali dengan membagikan materi mengenai dimana materi tersebut berisi tentang motivasi belajar, serta mengapa pentingnya kita membangun motivasi belajar, serta hal yang dapat dilakukan untuk mencegah motivasi belajar yang rendah, naskah permainan peran dengan topik motivasi belajar. Selanjutnya, peneliti mulai membagi peran yang akan diperagakan oleh peserta didik yang akan melakukan kegiatan konseling kelompok teknik *role playing* kali ini, ada yang berperan sebagai anak yang memiliki motivasi belajarnya tidak semangat. Selanjutnya, peneliti memberikan waktu 10 menit kepada peserta didik yang akan memainkan peran dalam kegiatan ini untuk

membaca naskah dan mendalami karakter yang akan mereka peragakan. Tidak lupa peneliti menunjuk peserta didik yang tidak mendapatkan peran sebagai pengamat dalam kegiatan layanan kali ini.

Setelah waktu pendalaman karakter selesai, kemudian peneliti mulai mengajak peserta didik untuk mulai memerankan kegiatan *role playing* yang dilaksanakan sesuai dengan karakter tokoh masing-masing peserta didik dalam cerita tersebut. Pada sesi ini peserta didik terlihat sangat bersemangat dikarenakan mereka bisa menunjukkan ekspresi mereka saat mendalami karakter dalam kegiatan *role playing*. Selanjutnya pada tahap akhir peneliti meminta peserta didik untuk menyimpulkan hasil dari sesi konseling yang dilakukan. Kemudian mendiskusikan kembali pertemuan selanjutnya kepada peserta didik kemudian sesi konseling ditutup dengan doa dan bersalaman.

Tahapan 5

Hari juma't 26 Januari 2019 pertemuan ini dilaksanakan di ruang BK pada pukul 09.30 WIB. Peneliti membuka kegiatan dengan salam pembuka dan doa. Setelah itu peneliti menjelaskan bahwa ini adalah pertemuan terakhir. Pada pertemuan terakhir, peneliti mengulas kembali dari pertemuan yang pertama sampai pertemuan terakhir. Kemudian seluruh anggota dan peneliti mengevaluasi Role playing yang telah peserta didik mainkan kemudian peneliti memberikan penguatan positif, dan meyakinkan bahwa di dalam belajar itu penting kita memiliki motivasi itu sangat penting. Setelah itu pemimpin kelompok

mengucapkan terimakasih kepada anggota kelompok, dan anggota kelompok mengungkapkan kesan dan pesan anggota kelompok. Dan menutup kegiatan dengan membaca doa dan salam penutup. Setelah dilakukan layanan konseling kelompok,

Tahapan 6

Tahap ini merupakan tahap akhir dari suatu sesi kegiatan bimbingan dan konseling kelompok. Pada tahap ini kesimpulan dari hasil-hasil pertemuan sekaligus mengingatkan anggota tentang agenda pertemuan selanjutnya. Setelah itu peneliti dan anggota kelompok membuat kesimpulan dari hasil konseling. Setelah proses sesi konseling di akhiri peserta didik diarahkan untuk mengisi *instrument*/angket motivasi belajar sebagai bentuk post-test. Post-test diberikan ke peserta didik untuk mengetahui hasil dari sesudah diberikan *perlakuan* layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Pelaksanaan post- test berjalan dengan lancar dan kondusif dimana peserta didik mengisi seluruh item angket sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan

1. Kelompok kontrol

Tahapan 1

Pada tanggal 29 juli 2019 senin Tahap pertama dalam melakukan penelitian ini yaitu dengan pemberian *instrument*/angket pre-tes tentang motivasi untuk mengetahui gambaran tingkat motivasi peserta didik kelas VIII SMP N 16 Bandar Lampung. Pada tahap ini merupakan tahap pengenalan dan upaya dalam menumbuhkan sikap kebersamaan serta saling menerima, Selanjutnya memberikan pengetahuan tentang tujuan atau garis besar sesi konseling pada peserta didik dan mengidentifikasi kondisi awal peserta didik sebelum menerima perlakuan. Kemudian penulis menjelaskan secara singkat tentang tujuan dalam kegiatan layanan konseling kelompok dan menjelaskan petunjuk pengisian *instrument* percaya diri.

Hasil dari pre-test selanjutnya di analisis dan dikategorikan berdasarkan tingkat percaya diri. Hal ini dilakukan oleh penulis untuk memperoleh gambaran percaya diri yang terjadi pada peserta didik. Pre-tes ini juga di gunakan untuk menentukan subjek penelitian berdasarkan tujuan penelitian yaitu peserta didik yang terindikasi memiliki karateristik percaya diri rendah. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis, pelaksanaan pre-test dapat dikatakan lancar dan kondusif dimana ditunjukkan dengan peserta didik yang antusias dalam memberikan informasi mengenai percaya diri dalam seluruh item *instrument* dapat terisi sesuai dengan prosedur petunjuk pengisian *instrument*. Pada kegiatan ini di

selesaikan tepat pada waktu yang telah di tentukan.

Tahapan 2

Pada tanggal 31 juli 2019 hari senin pukul 09:00 pada tahap kedua ini penulis sudah menentukan kelompok kontrol .Penulis menjelaskan kegiatan layanan yang akan dilakukan. Pada pertemuan kedua ini penulis melakukan pembentukan kelompok. Konseling kelompok dilaksanakan diruang kelas SMP N 16 Bandar Lampung. Penulis membuka pertemuan kedua ini dengan mengucapkan salam kepada anggota kelompok dan dilanjutkan dengan berdoa agar pelaksanaan konseling kelompok berjalan dengan lancar dan diridhoi oleh allah SWT. Penulis selanjutnya memperkenalkan diri seperti menyebutkan nama, alamat, tempat tanggal lahir, asal dan sebagainya kemudian diteruskan pada anggota kelompok yang lainnya. Setelah itu menjelaskan kegiatan layanan yang akan dilakukan dan mengidentifikasi kondisi awal konseli sebelum menerima perlakuan konseling kelompok dengan tekni *role playingg* untuk meningkatkan motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan layanan konselig kelompok dengan teknik *teknik modeling* pada kelompok kontrol.

kemudian dilanjutkan dengan permainan agar menghangatkan suasana konseling sehingga tercipta suasana keakraban dan kehangatan dalam proses konseling berlangsung. Tujuan dari permainan juga agar sebelum pelaksanaan konseling anggota kelompok merasa rileks dan tidak tegang dengan begitu anggota

kelompok dapat mengungkapkan masalah-masalah yang dialami. Penulis juga menjelaskan maksud, tujuan, asas-asas konseling pelaksanaan konseling kelompok, dan bagaimana tata cara dalam pemberian layanan konseling kelompok.

Dalam hal ini ketua kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk bertanya agar dalam pelaksanaan konseling bersifat aktif tidak pasif. Pada saat tahap peralihan penulis menjelaskan kembali maksud serta tujuan diadakannya pelaksanaan konseling kelompok, penulis membangun *raport* (hubungan yang baik) agar dalam proses pelaksanaan konseling tercipta suasana transparan, jujur, empati penuh rasa persahabatan, kehangatan, dan saling menghargai antara satu dengan yang lainnya. Selanjutnya penulis menjelaskan peranan anggota kelompok agar dalam pelaksanaan konseling berlangsung setiap anggota kelompok diminta aktif berpendapat dan memberikan respon, atau ide-ide terhadap topik yang akan dibahas.

Pada tahap kegiatan pemimpin membentuk anggota kelompok selanjutnya pemimpin kelompok mengemukakan topik bahasan yaitu mengenai motivasi belajar, sesuai dengan informasi dari hasil pengisian *intrument*/angket motivasi belajar dan apa yang dialami oleh peserta didik. Pada pertemuan ini penulis melakukan pengamatan terhadap peserta didik untuk mengetahui perilaku, kebiasaan, dan sikap peserta didik. (penulis)

sebagai pemimpin kelompok membahas secara singkat mengenai kegiatan layanan konseling kelompok dengan teknik *Modeling*.

Pada tahap pengakhiran penulis memberikan kesimpulan, memberikan kesempatan pada anggota kelompok untuk bertanya dari proses konseling dan mengevaluasi dari hasil proses berjalannya kegiatan konseling menanyakan pemahaman apa yang sudah diperoleh dari pertemuan yang dilakukan, pemahaman apa dan bagaimana perasaan serta kesan yang didapat selama kegiatan konseling kelompok. Sebelum ditutup penulis memberi komitmen peserta didik terhadap konseling kelompok menggunakan teknik *Modeling* selanjutnya dan diakhiri dengan doa serta salam.

Tahapan 3

Pada tanggal 2 agustus2019 hari jum'at pukul 08:00 Pada tahap ketiga ini seperti sebelumnya permasalahan yang akan dibahas mengenai sekitar motivasi bejalajar , namun sebelumnya anggota kelompok sudah menceritakan permasalahan yang terjadi pada diri masing-masing anggota kelompok yang berkaitan dengan motivasi belajar. Kemudian sebelum dimulainya kegiatan sesi konseling kelompok penulis melakukan opening dengan menyambut anggota kelompok dengan penuh kehangatan, memberi salam, menanyakan kabar, menyapa, dan membina hubungan yang baik sehigga dalam proses konseling kelompok penuh dengan keakraban dan kenyamanan.

Pada pertemuan ini penulis mengulas kembali pertemuan sebelumnya yaitu tentang pentingnya percaya diri. Selanjutnya penulis melakukan *assessment* diharapkan anggota kelompok mengemukakan masalah-masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan masalah motivasi belajar peserta didik agar penulis dapat mengidentifikasi inti keyakinan negatif yang terjadi pada peserta didik. Pada langkah ini penulis melakukan eksplorasi. Selanjutnya setelah diketahui penyebabnya, penulis mengajak anggota kelompok mengubah perilaku tersebut, karna apabila tidak diubah maka akibat yang terjadi prestasi belajar yang kurang maksimal dan akan berdampak sesuatu yang kurang mendukung kemajuan peserta didik sekarang maupun masa depan dalam lingkungan sosial dan sehari-harinya. Kemudian penulis juga memberikan gambaran tentang hal-hal menarik dan memberikan pemahaman agar peserta didik bisa berubah kearah yang lebih baik.

Tahapan 4

Pada tanggal 6 agustus 2019 hari pukul 09:00 Pada tahap keempat pertemuan ini penulis memasuki yaitu penerapan dimana dimulai dengan tujuan *goal setting* untuk mengetahui kebutuhan peserta didik, penulis sebagai pemimpin kelompok membahas secara singkat mengenai kegiatan layanan konseling kelompok dengan teknik *Modeling* sebelumnya. Kegiatan selanjutnya yaitu melakukan penstrukturan dengan menjelaskan kembali kepada

peserta didik tentang cara pelaksanaan layanan konseling kelompok dengan teknik *Modeling*.

Pada tahap permulaan ini peserta didik terlihat lebih rileks dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Pada tahap peralihan penulis mencoba menjelaskan kembali maksud dan tujuan dari pelaksanaan layanan konseling kelompok dengan teknik *Modeling*.

Kemudian penulis mengenalkan kepada peserta didik menampilkan sesosok model mengemukakan topik bahasan yang akan dibahas yaitu cara meningkatkan motivasi belajar sehingga motivasi pada peserta didik terus meningkat semakin baik. Pada tahap ini model kemudian memberikan gambaran mengenai bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga menyenangkan dan menimbulkan ketertarikan pada peserta didik untuk terus semangat dalam belajar. Model akan menetapkan tujuan (*goal setting*) yang akan dicapai dalam konseling yaitu untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penulis juga membantu peserta didik memandang masalah- masalah yang dihadapi yang menyebabkan pikiran peserta didik menjadi negatif sehingga tingkah laku yang ditimbulkan tidak sesuai dengan seharusnya dengan memperhatikan penyebab hambatan-hambatan yang dihadapi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Selanjutnya penulis mengajak peserta didik untuk lebih mengetahui sub-sub

tujuan yang ingin di capai dahulu sehingga tujuan umum dalam peserta didik dapat tercapai.

Tahapan 5

Pada tanggal 7 Agustus 2019 hari Rabu pukul 9:30 Pada tahap kelima ini sebelum dimulainya kegiatan sesi konseling kelompok penulis melakukan opening dengan menyambut anggota kelompok dengan penuh kehangatan, memberi salam, menanyakan kabar, menyapa, dan membina hubungan yang baik sehingga dalam proses konseling kelompok penuh dengan keakraban dan kenyamanan. Perasaan serta kesan yang didapat selama kegiatan konseling kelompok. Model mengajarkan peserta didik untuk mengulang kembali perkataan yang dibunyikan lalu diikuti oleh peserta didik, penulis dapat membawa peserta didik pada pikiran yang positif dimana bahwa gangguan pada individu bukan disebabkan oleh peristiwa tetapi pikiran tentang peristiwa tersebut, individu terus bermasalah karena terus memelihara pikiran negatif tersebut, cara mengatasinya adalah keluar dari pikiran negatif tersebut dan menggantikannya dengan pikiran positif atau dengan mengkonfrontasi pikiran peserta didik. Pada tahap ini peserta didik mulai menyadari bahwa terdapat perkembangan terhadap wawasan, dan pemahaman pada dirinya. Peserta didik menyadari akan masalah motivasi belajar yang dihadapinya sehingga peserta didik mulai membuat keputusan untuk merubah sikap yang

merugikan dirinya agar prestasi belajarnya meningkat. Pada tahap ini juga penulis mengevaluasi dari hasil konseling berkaitan dengan permasalahan motivasi belajar rendah pada peserta didik dengan teknik *Modeling* penulis mengevaluasi dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang sudah dilakukan serta hambatan apa saja yang dihadapi.

Penulis mengakhiri sesi konseling dengan meminta maaf dan ucapan terimakasih apabila dalam pelaksanaan proses konseling dari awal hingga akhir terdapat kata-kata atau ucapan yang menyinggung anggota kelompok, selanjutnya penulis mengakhiri sesi konseling dengan doa serta salam.

Tahapan 6

Pada tanggal 9 agustus 2019 hari jum'at pukul 08:30 Pertemuan keenam Pertemuan ke enam dan pertemuan terakhir dalam pemberian layanan konseling kelompok selanjutnya dilaksanakan di ruang BK .Kegiatan Konseling kelompok dibuka dengan salam pembuka dan doa. Kemudian pemimpin kelompok berterima kasih kepada seluruh anggota kelompok karena telah bersedia mengikuti layanan konseling kelompok selama ini. Pada kegiatan ini pemimpin kelompok menanyakan kepada anggota kelompok, adakah kesulitan yang dalam tugas yang telah diberikan. Kemudian menjelaskan kepada anggota kelompok

mengenai topik yang akan dibahas pada pertemuan ini, yaitu tentang cara meningkatkan motivasi belajar

Pemimpin kelompok mempersilahkan kepada anggota kelompok untuk bertanya jika ada hal yang dirasa kurang dipahami oleh anggota kelompok. Kemudian membahasnya secara bersama. Setelah itu pemimpin kelompok mengambil kesimpulan dari materi yang sudah dibahas dan anggota kelompok mengungkapkan kesannya setelah mengikuti kegiatan pada pertemuan keempat ini. Kegiatan konseling kelompok diakhiri dengan doa dan salam penutup. Setelah proses sesi konseling diakhiri peserta didik diarahkan untuk mengisi *instrument*/angket motivasi belajar sebagai bentuk post-test. Post-test diberikan ke peserta didik untuk mengetahui hasil dari sesudah diberikan *perlakuan* layanan konseling kelompok dengan teknik *Modeling live*. Pelaksanaan post- test berjalan dengan lancar dan kondusif dimana peserta didik mengisi seluruh item angket sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan.

1. Data Hasil Postest

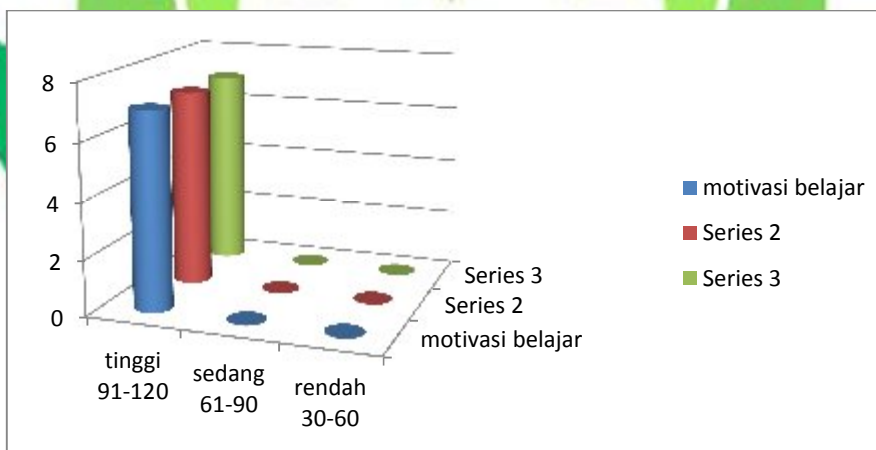
a. Hasil Postest Kelompok Eksperiment

Setelah dilakukan pemberian perlakuan berupa layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* di kelas VIII B SMP N 16 Bandar Lampung, Maka hasil posttest pada kelompok Eksperiment pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil *pos tes* kelompok Eksperimen VIII B
SMP N 16 Bandar Lampung

no	peserta didik	Hasil <i>pre test</i>	Kategori
1	RS	107	Tinggi
2	SMD	99	Tinggi
3	PIR	103	Tinggi
4	RVP	96	Tinggi
5	ACR	103	Tinggi
6	MR	102	Tinggi
7	AK	100	Tinggi
Σ		710	
Mean / Rata-rata		101,42	

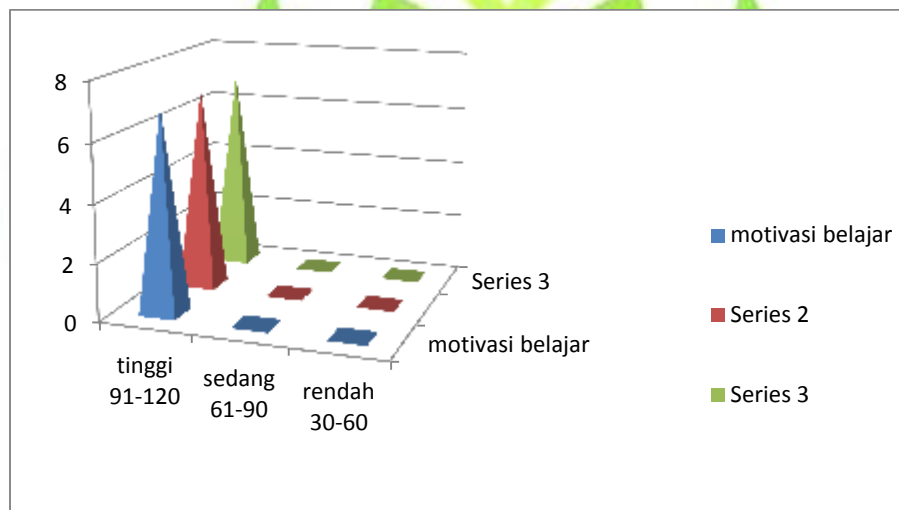
Kemudian pada tabel 4.4 hasil posttest untuk meningkatkan motivasi belajar dengan teknik *modeling (live modeling)* peserta didik kelompok kontrol sebagai berikut:



Gambar 4.3
Grafik hasil posttest peserta didik kelompok eksperiment

Tabel 4.6
Hasil *pos tes* kelompok Kontrol VIII B
SMP N 16 Bandar Lampung

no	peserta didik	Hasil <i>posttest</i>	Kategori
1	GA	98	Tinggi
2	ARS	96	Tinggi
3	ORS	95	Tinggi
4	PH	96	Tinggi
5	DMA	97	Tinggi
6	GA	94	Tinggi
7	MR	98	Tinggi
Σ		674	
Mean / Rata-rata		96,28	



Gambar 4.4
Grafik hasil pretest peserta didik kelompok eksperiment

Pengujian persyaratan Analisi Data

1. Uji Normalitas Data

Penelitian melakukan uji normalitas dengan melihat nilai *shapiro-walk* dikarenakan jumlah subjek kurang dari 50 peserta didik.

Pengambilan dasar keputusan adalah berdasarkan hasil dari probabilitas $> 0,005$ jika di dapat hasil dari normalitas di atas probabilitas $> 0,005$ maka dapat disimpulkan bahwa sampel distributor normal.

Dibawah ini uji normalitas dengan menggunakan SPSS (*statistical product and service solutin*) for windows relies 20 dengan nilai *Shapiro-wilk* Sebagai berikut :

Tabel 4.7
UJI NORMALITAS

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar Peserta Didik	Pretest Eksperimen	.212	7	.200*	.852	7	.129
	Posttest Eksperimen	.184	7	.200*	.978	7	.948
	Pretest Kontrol	.214	7	.200*	.858	7	.144
	Posttest Kontrol	.160	7	.200*	.935	7	.591

Berdasarkan *output* diatas diketahui nilai signifikansi (sig.) untuk semua data baik pada uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal. Karena data penelitian berdistribusi normal maka penulis dapat menggunakan statistik parametrik dengan menggunakan uji independent sample t test untuk melakukan analisis data penelitian.

2. UJI HOMOGENITAS

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu

varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Data yang homogen merupakan salah satu syarat (tidak mutlak) dalam uji independent sample t test. Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data posttest kelompok eksperimen dan data posttest kelompok kontrol bersifat homogen atau tidak. Berikut hasil uji homogenitas :

Tabel 4.8

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	3.231	1	12	.097
Peserta Didik	Based on Median	2.479	1	12	.141
	Based on Median and with adjusted df	2.479	1	7.910	.154
	Based on trimmed mean	3.229	1	12	.098

Berdasarkan *output* diatas diketahui nilai signifikansi (sig.) *based on mean* adalah sebesar $0,097 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data posttest kelompok eksperimen dan data posttest kelompok kontrol adalah sama (homogen). Dengan demikian maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independent sample t test sudah terpenuhi.

3. UJI INDEPENDENT SAMPLE T TEST

Setelah dilakukan uji normalitas didapatkan data berdistribusi normal dan uji homogenitas menunjukkan data berasal dari varians homogen, maka dilanjutkan dengan uji Independent Sample t Test. Uji Independent Sample t

Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Uji Independent Sample t Test dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Efektivitas layanan Konseling dengan teknik *role playing* Untuk Meningkatkan motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP NEGERI 16 Bandar Lampung. dengan melihat perbedaan hasil antara perlakuan teknik *role playing* pada kelompok eksperimen dan perlakuan teknik *modeling (live modeling)* pada kelompok kontrol. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut Uji Independent Sample t Test dilakukan terhadap data posttest kelompok eksperimen dan data posttest kelompok kontrol. Hasil uji Independent Sample t Test dijelaskan tabel berikut :

Tabel 4.9
HASIL UJI INDEPENDENT SAMPLE T TEST
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Motivasi Belajar Peserta Didik	Equal variances assumed	3.231	.097	3.570	12	.004	5.143	1.440	2.004	8.281
	Equal variances not assumed			3.570	8.116	.007	5.143	1.440	1.829	8.456

Berdasarkan *output* diatas diperoleh t_{hitung} 3,570 pada derajat kebebasan (df) 12 dibandingkan dengan t_{tabel} $0,05 = 2,178$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,570 > 2,178$) atau nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$ ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil setelah diberikan

perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut dipaparkan hasil statistik deskriptif :

Tabel 4.10
Hasil Statistik Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	7	51	60	57.14	3.078
Posttest Eksperimen	7	96	107	101.43	3.505
Pretest Kontrol	7	58	60	59.00	.816
Posttest Kontrol	7	94	98	96.29	1.496
Valid N (listwise)	7				

Tabel 4.11

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar Peserta Didik	Posttest Eksperimen	7	101.43	3.505	1.325
	Posttest Kontrol	7	96.29	1.496	.565

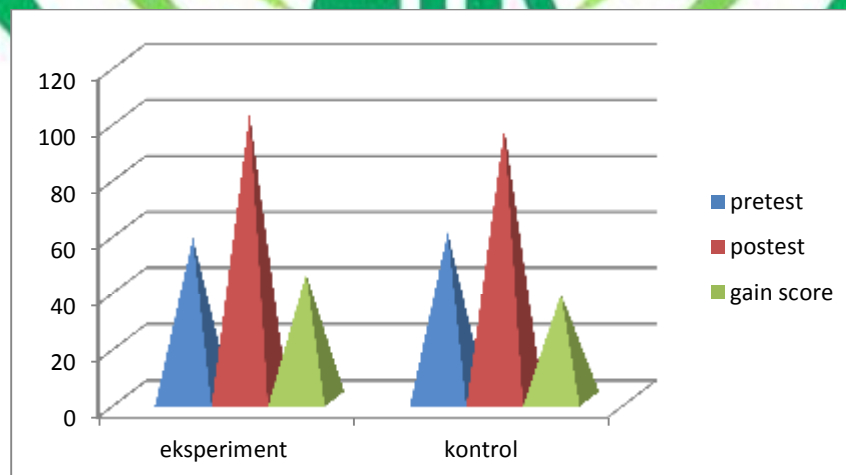
Berdasarkan *output* hasil statistik deskriptif dimana hasil *posttest* kelompok eksperimen dengan menggunakan teknik *role palying* nilai rata-ratanya adalah 101,43 lalu untuk *posttest* kelompok kontrol dengan menggunakan teknik *modeling*(*live modeliiing* nilai rata-ratanya adalah 96,29 artinya lebih besar nilai *posttest* kelompok eksperimen dengan menggunakan teknik *role palying*. Berikut perbandingan rata-rata *gain score* yang diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol :

1. Data Hasil Pretest, Posttest dan Gain Score

Setelah dilakukan pretes, posttest maka d dapatkan hasil gain score tentang meningkatkan motivasi belajar pesertta didik, di bawah ini peneliti tampilkan tabel hasil pretest, posttes dan gain score:

Tabel 4.12
Hasil Perbandingan Pretest, Posttest, dan Gain Score
Motivasi belajar

No	Eksperimen			Kontrol		
	Pretest	Posttest	Gain Score	Pretest	Posttest	Gain Score
1	58	107	49	58	98	40
2	56	99	43	60	96	36
3	60	103	43	60	95	35
4	57	96	39	59	96	37
5	58	103	45	59	97	38
6	60	102	42	59	94	35
7	51	100	49	58	98	40
Rata-rata	57,14	101,43	44,28	59,00	96,29	37,28



Gambar 4.5
Grafik Rata-rata Peningkatan Hasil *Pretest*, *Posttest* dan *Gain Score*

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukan adanya kenaikan skor di masing-masing peserta didik baik dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol . pada kelompok eksperimen pretest 57,14% dan posttest 101,43% dan selisi peningkatkan 44,28%, Sedangkan pada kelompok kontrol pretest 59,00% posttest 96,29% dan selisi peningkatannya 37,28%. Dari hasil kedua kelompok tersebut sama-sama mengalami peningkatan namun pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi yaitu 44,28% dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mengalami peningkatan 37,28% maka dapat di simpulkan bahwasanya setela di berikan layanan konselng kelompok dengan teknik *role playing* lebih efektif untu meningkatkan motivasi belajar, di bandingkan dengan layanan konselng kelompok dengan teknik *modeling (live modeling)*.

B. Pembahasan

Penelitian tentang layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* berlokasi di SMP N 16 Bandar Lampung kelas VIII tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan mulai dari tanggal 15 Juli 2019 sampai dengan 15 agustus 2019. Penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen quasi dengan desain *non-equivalent control group design*, dimana desain ini mempunyai dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing diberikan perlakuan dengan teknik yang berbeda. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan layanan konseling kelompok dengan teknik *role*

playing sedangkan untuk kelompok kontrol diberikan perlakuan menggunakan layanan konseling kelompok dengan teknik *modeling (live modeling)* . Pertama penulis melakukan pengambilan data awal dengan menyebar angket (*pretest*) pada kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol, yang dikembangkan penulis dari 5 indikator belajar menurut Sudirman . Sebelumnya dimana angket tersebut sudah divalidasi oleh ahli. Selanjutnya untuk pertemuan pemberian layanan konseling kelompok penulis melakukan 6 kali sesi pertemuan dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian pada pertemuan terakhir setelah selesai pemberian layanan pada sesi ke 6 penulis melakukan pengambilan data kembali dengan memberikan angket (*posttest*) kepada konseli guna mengetahui ada atau tidaknya peningkatan disiplin belajar konseli.

Setelah semua data telah didapatkan penulis melakukan teknik analisis data dengan menggunakan uji t atau uji Independent Sample t Test menggunakan program bantuan SPSS *for windows release 20*. Penulis melakukan uji validitas dan reliabilitas dimana seluruh 30 item angket dinyatakan valid $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan reliabel yakni *cronbach's alpha* sebesar $0,954 > 0,6$. Selanjutnya penulis melakukan uji normalitas dimana data dinyatakan berdistribusi normal dengan nilai signifikansi (sig.) untuk semua data baik pada uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk $> 0,05$. Selanjutnya penulis melakukan uji homogenitas dimana varians data adalah homogen dengan nilai

signifikansi (sig.) *based on mean* adalah sebesar $0,097 > 0,05$. Kemudian barulah penulis melakukan uji t atau uji Independent Sample t Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Uji Independent Sample t Test dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Efektivitas layanan konseling kelompok Dengan Teknik *role playing* Untuk Meningkatkan motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP N 16 Bandar Lampung” dengan melihat perbedaan hasil antara perlakuan teknik *role playing* pada kelompok eksperimen dan perlakuan teknik *modeling (live modeling)* pada kelompok kontrol. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut Uji Independent Sample t Test dilakukan terhadap data posttest kelompok eksperimen dan data posttest kelompok kontrol. Hasil uji Independent Sample t Test menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil pada teknik *role playig* dan teknik *modeling (live modling)* setelah diberikan perlakuan dengan diperoleh $t_{hitung} 3,570$ pada derajat kebebasan (df) 12 dibandingkan dengan $t_{tabel} 0,05 = 2,178$ maka $t_{hitung} > t_{tabel} (3,570 > 2,178)$ atau nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$ ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil perhitungan rata-rata *pretest*, dan *posttest*, pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama mengalami kenaikan, pada kelompok eksperimen dari nilai rata-rata *pretest* 57,14 menjadi 101,43 pada rata-rata *posttest*. Lalu untuk kelompok kontrol dari nilai rata-rata *pretest* 59,00 menjadi 96,29 pada rata-rata *posttest*. Kedua kelompok

tersebut mengalami peningkatan, dengan diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol ini menunjukkan setelah pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playng* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik ini mengalami peningkatan. Untuk mengetahui kelompok mana yang lebih efektif dapat dilihat pada *gain score*, diperoleh rata-rata *gain score* kelompok eksperimen 44,28 sedangkan kelompok kontrol 37,28 , ini menunjukkan *gain score* kelompok eksperimen lebih tinggi. Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan tekni *role playing* lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya, penggunaan alat pengumpulan data berupa angket (*kuesioner*) memang efektif tetapi tidak menjamin peserta didik yang memperoleh skor rendah sedang dan tinggi ada kemungkinan peserta didik menjawab pernyataan tidak sesuai dengan apa yang mereka rasakan. Oleh karena itu selain menggunakan *kuesioner* sebagai alat pengumpul data, penulis juga melakukan observasi dan wawancara terhadap pihak-pihak yang terkait sehingga data yang diperoleh dapat akurat.

Kaitannya dengan proses penelitian, selama pelaksanaan bimbingan konseling berlangsung peserta didik awalnya masih terlihat kaku dan ragu- ragu dalam mengemukakan pendapatnya, meskipun

sebelumnya mereka sudah mendapat penjelasan mengenai bimbingan konseling. Selain itu intensitas pertemuan antara penulis dengan peserta didik hanya pada saat pemberian layanan konseling saja maka penulis kurang dapat membantu perkembangan *role playing* peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian layanan konseling kelompok dengan teknik *Role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP N 16 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan rata-rata skor kelompok eksperimen dari *pretest* sebelum mengikuti layanan konseling kelompok dengan teknik *Role playing* adalah 57,14% dan setelah *posttest* mengikuti layanan konseling kelompok dengan teknik *Role playing* meningkat menjadi 101,43% dengan *gain score* sebesar 44,28%. Kemudian untuk kelompok kontrol terdapat pula peningkatan motivasi belajar yaitu dengan skor rata-rata *pretest* 59,00% setelah diberikan konseling kelompok dengan teknik *modeling (live modeling)* hasil *posttest* meningkat menjadi 96,29% dengan *gain score* sebesar 37,28%. Adapun hasil uji Independent Sample t Test menggunakan bantuan program SPSS versi 20, diperoleh t_{hitung} 3,570 pada derajat kebebasan (df) 12 dibandingkan dengan t_{tabel} 0,05 = 2,178 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,570 > 2,178$) atau nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,04$ ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, ada perbedaan rata-rata hasil setelah diberikan perlakuan antara teknik *Role playing* dan teknik *modeling (live modeling)*, jika dilihat perbandingan

nilai rata-rata antara kedua kelompok tersebut, maka dapat disimpulkan Dengan layanan konseling kelompok Teknik *Role playing* Efektif Untuk Meningkatkan motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP NEERI 16 Bandar Lampung.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dibuktikan dengan adanya perubahan peserta didik yang dikategorikan dalam Motivasi belajar rendah setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *Role playing*, oleh karena itu ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan yaitu :

1. Peserta didik diharapkan dapat memahami dan menerapkan apa yang telah diberikan oleh penulis dengan harapan apabila suatu saat peserta didik mengalami problem yang sama maka peserta didik mampu *manage*, agar perilaku motivasi belajar yang kurang dapat dicegah.
2. Guru bimbingan konseling diharapkan agar dapat memprogramkan dan melatih peserta didik dengan melaksanakan layanan bimbingan dan konseling sesuai dengan kurikulum yaitu untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada peserta didik, terutama peserta didik yang memiliki motivasi belajar.
3. Untuk peneliti lebih lanjut, diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih luas dan komprehensif mengenai layanan konseling

kelompok dengan teknik *role playing* dalam menangani peserta didik yang memiliki motivasi belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Afzanni Fardhy, Yanuardi, *Efektivitas Pelaksanaan Program Sarjana Membangun Desa Wirausahawan Pendamping (SMD-WP) Di Kabupaten Sleman*, Jurnal Sarjana Membangun Desa Wirausahawan Pendamping (SMD-WP). h. 3
- Amla Salleh dkk, *Bimbingan dan Konseling Sekolah* (Malaysia: Persatuan Penerbit Buku Malaysia, 2006.
- Angraeni,Epi. *Layanan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Rational Emotif Behavior Therapy Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Muhammadiyah 5 Bandar Lampung*. Skripsi Mahasiswa BKPI. 2018.
- Anwar Sutoyo. *Pemahaman Individu*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.2012.
- Arikunto, Suharsimin. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta, Rineka Cipta. 2010.
- Astini, Dewi. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Layanan Informasi Pada Siswa”*Skripsi IAIN Raden Intan Lampung, 2014.
- B,Hamzah Uno. *Teorimotivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: T.Bumi Aksara.2012.
- Bahri, Syaiful Djamarah. *Psikologi Belajar* Jakarta:Pt.Rineka Cipta. 2011
- Creswel, Johnl. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixe.*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.2013
- Dewa Ketut Sukardi, Nila Kusmawati, *Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah.*,Jakarta: PT.Rineka Cipta.2008
- Depatemen Agama Ri. *Al Quran Dan Terjemahan*. Bandung: Cv Penerbit Diponogoro. 2004

- Dwi, Wiendi Nugroho. *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Homeroom Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Di Smpn 1 Rakit Kabupaten Banjarnegara*. Journal.Student.Uny.Ac.Id. 2018.
- Vianuri fadilah. *Efektivitas konseling kelompok menggunakan pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP PGRI 6 Bandar Lampung*. Skripsi mahasiswa BKPI 2018/2019
- Gantina Komalasari dkk, *Teori dan Teknik Konseling*, Jakarta: PT Indeks, 2011,
- Hallen, A. *Bimbingan Dan Konseling Edisi Revisi*. Jakarta : Quantum Teaching. 2005
- Hartinah, Siti. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Pt. Refika Aditam.2009
- Hidayat dalam Amir Syarifudin Kiwang, David D. W. Pandie, dan Frans Gana, *Analisis Kebijakan dan Efektivitas Organisasi*, Jurnal Kebijakan dan Administrasi Publik (JKAP) Vol 19, No 1 - Mei 2015. ISSN 0852-9213. h. 73
- Juntika Achamad Nurihsan. *Strategi Layanan Bimbingan Dan Konseling*. Bandung: Pt. Refika Aditama. 2015
- Kartini,Tien. *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V Sdn Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*, Jurnal Pendidikan Dasar Nomor: 8- Oktober 2007.
- Ketut, Dewa Sukardi. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta : Pt. Raja Grafindo Persada. 2000
- Komalasari, Gantina Dkk. *Teori Dan Teknik Konseling*. Jakarta: Pt Indeks. 2011
- Ngalimpurwanto. *Psikologi Pendidikan* .Bandung:Pt. Remaja Rosdakarya.2011
- Prayitno,Erman Amti. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013

Prayitno. *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok Dasar Dan Profil*, Padang: Ghalia Indonesia. 1995

Ratumanan, Tanwey Gerson. *Belajar Dan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press. 2004

Sadirman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada. 2014

Subagio, Heru. *Role Playing*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada. 2013

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D*. Bandung, Alfabeta. 2014

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. 2017.

Sumandi, Suryabrata. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Pt. Grafindo. 2004

T, Bradley Erford. *40 Teknik Yang Harus Diketahui Oleh Konselor*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2015

Thohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011

Undang- Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, Jakarta : Sinar Grafik.