

**KEEFEKTIFAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN
METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KEPERCAYAAN DIRI DALAM KEGIATAN
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH
(PADA SISWA KELAS VII SMP N 8 SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2011/2012)**



SKRIPSI

Oleh :

RUDIAS ADI NUGROHO

NIM : K3108049

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2012

commit to user

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Rudias Adi Nugroho
NIM : K3108049
Jurusan/Program Studi : IP/Bimbingan dan Konseling

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul "KEEFEKTIFAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH (PADA SISWA KELAS VII SMP N 8 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2011/2012)" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar putaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, 2012

Yang membuat pernyataan



Rudias Adi Nugroho

**KEEFEKTIFAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN
METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KEPERCAYAAN DIRI DALAM KEGIATAN
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH
(PADA SISWA KELAS VII SMP N 8 SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2011/2012)**



Skripsi

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Bimbingan Dan Konseling, Jurusan
Ilmu Pendidikan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2012

commit to user

PERSETUJUAN

**Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.**

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I,



Dra. Tuti Hardjajani, M.Si

NIP. 19501216 197903 2 001

Pembimbing II,



Dr. Asrowi, M.Pd

NIP. 19550808 198503 1 002

PENGESAHAN

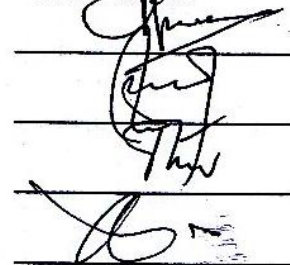
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari : Selasa
Tanggal : 31 Juli 2012

Tim Penguji Skripsi

	Nama Terang
Ketua	: Dra. Siti Mardiyati, M.Si
Sekretaris	: Dra. Wardatul Djannah, M.Pd
Anggota I	: Dra. Tuti Hardjajani, M.Si
Anggota II	: Dr. Asrowi, M.Pd

Tanda Tangan



Disahkan oleh
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret
A.n.Dekan,
Pembantu Dekan I,

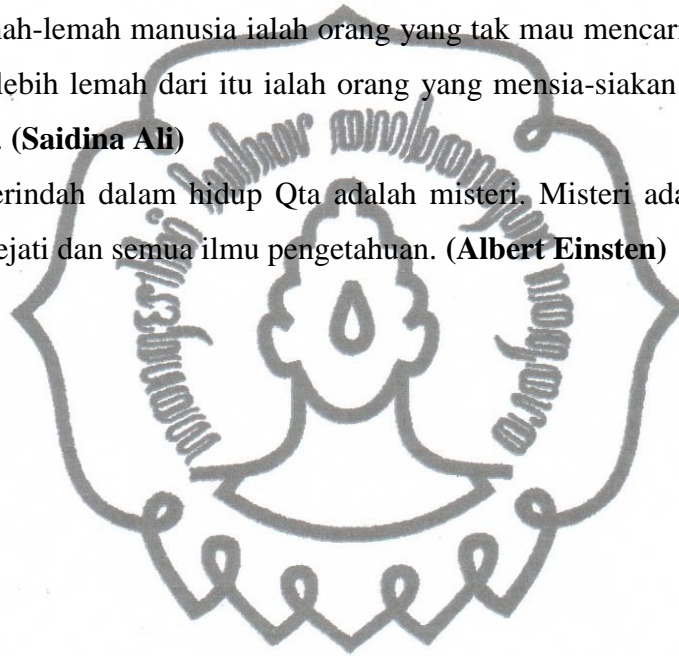


Prof. Dr. rer.hum. H. Sajidan, M.Si.
NIP 196604151991031002

commit to user

MOTTO

- ❖ Keyakinan merupakan satu-satunya penawar kegagalan yang diketahui orang. **(Napoleon Hill, Think & Grow Rich)**
- ❖ Masalah sebenarnya adalah soal apa yang akan Anda lakukan kepada penyelesaian masalah setelah masalah itu terselesaikan. **(John Savique)**
- ❖ Semalah-lemah manusia ialah orang yang tak mau mencari sahabat dan orang yang lebih lemah dari itu ialah orang yang menia-siakan sahabat yang telah dicari. **(Saidina Ali)**
- ❖ Hal terindah dalam hidup Qta adalah misteri. Misteri adalah sumber semua seni sejati dan semua ilmu pengetahuan. **(Albert Einsten)**





PERSEMBAHAN:

- ❖ Teriring syukurku atas segala rahmat Allah SWT, kupersembahkan karya ini untuk:
- ❖ Untuk kedua orang tua Bp.Mulyadi dan Ibu.Astuti Kuswandari yang selalu memberi dukungan dalam segala hal.
- ❖ Sahabat-sahabat tercinta yang telah memberi semangat pada saya.

commit to user

ABSTRAK

Rudias Adi Nugroho. **KEEFEKTIFAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DISEKOLAH (Pada siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta)**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Agustus 2012.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran dan untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Metode bermain peran di kategorikan sebagai metode belajar yang berumpun pada metode perlakuan yang diterapkan dalam kegiatan imajinasi dan penghayatan.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*, metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 22 siswa dari kelas VII SMPN 8 Surakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Analisis data menggunakan Paired-Sample t-test.

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif dengan menggunakan Paired-Sample t-test, menunjukkan mean skor angket subjek eksperimen mengalami peningkatan sebesar 27.6818 hasil tersebut didapatkan setelah menghitung selisih mean post test - pre test (131,2273 – 103,5455). Melalui perhitungan analisis Paired Sample t-test pula, diperoleh t hitung = 32,044 dan t tabel = 2,079 maka t hitung > t tabel (32,044 > 2,079) sehingga Ho ditolak dan Ha diterima yaitu ada perbedaan rata-rata skor angket tingkat kepercayaan diri antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Simpulan penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Layanan bimbingan kelompok, metode bermain peran, kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran disekolah.

ABSTRACT

Rudias Adi Nugroho. **THE EFFECTIVENESS OF GROUP COUNSELING SERVICE WITH ROLE PLAYING METHOD TO IMPROVE SELF-CONFIDENCE IN LEARNING ACTIVITY AT SCHOOL (IN THE VII GRADERS OF SMPN 8 SURAKARTA)**. Thesis, Teacher Training and Education Faculty of Surakarta Sebelas Maret University. August 2012.

The objectives of research are to improve the student self-confidence in learning activity and to find out the effectiveness group counseling service with role playing method to improve self-confidence in learning activity at school. The role playing method is categorized into learning method clustering with the treatment method applied in imagination and comprehension activity.

This study was a Research and Development research; the research method used was one group pretest-posttest design. The subject of research was 22 students at the VII grade of SMPN 8 Surakarta. Technique of collecting data used was questionnaire. The data analysis was done using Paired-Sample t-test.

The result of quantitative analysis using Paired-Sample t-test, showed the mean score of experiment subject questionnaire increased by 27.6818. This result was obtained after calculating the difference of mean posttest and the mean pretest (131.2273 – 103.5455). From the calculation of Paired-Sample t-test analysis, it could be also found the t statistic = 32.044 and t table values = 2.079; therefore t statistic > t table (32.044 > 2.079). Thus, Ho was not supported and Ha was supported, meaning that there was a difference of mean score of self-confidence level questionnaire between before and after treatment.

The conclusion of research was that the group counseling service with role playing method effectively improved the self-confidence in learning activity.

Keywords: Group counseling service, role playing method, self-confidence in learning activity at school.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang memberi ilmu, inspirasi, dan kemuliaan. Atas kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “KEEFEKTIFAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH (Pada siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta)”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Universitas Sebelas Maret sebagai tempat untuk menimba ilmu, begitu banyak ilmu dan pelajaran yang diperoleh.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan izin penelitian maupun penyusunan skripsi.
3. Drs. R. Indianto, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Siti Mardiyati, M.Si selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling, yang selalu memberi arahan, motivasi dan memberikan izin dalam penulisan skripsi.
5. Dra. Tuti Hardjajani, M.Si, selaku Pembimbing I, yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Asrowi, M.Pd, selaku Pembimbing II, yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Segenap Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP UNS yang telah memberikan bimbingan tentang penyusunan skripsi ini.

commit to user

8. Kepala sekolah SMPN 8 Surakarta, yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian skripsi.
9. Guru Bimbingan dan Konseling SMPN 8 Surakarta, yang telah memberi bimbingan dan bantuan dalam penelitian.
10. Para siswa siswi SMPN 8 Surakarta yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
11. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis. Meskipun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta,

2012

(Penulis)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
HALAMAN ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	7
1. Meningkatkan Kepercayaan Diri Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah.....	7
a. Definisi Meningkatkan.....	7
b. Kepercayaan Diri	7
c. Pembelajaran Di Sekolah	11
2. Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok	14

commit to user

a. Definisi Keefektifan	14
b. Layanan Bimbingan Kelompok	15
3. Metode Bermain Peran.....	20
a. Definisi Metode.....	20
b. Bermain Peran.....	20
B. Kerangka Pemikiran.....	24
1. Gambar Skema Kerangka Pemikiran	24
C. Hipotesis.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	25
B. Metode dan Rancangan Penelitian.....	26
C. Variabel Penelitian.....	29
D. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	30
E. Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	37
G. Prosedur Penelitian.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	43
1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	43
a. Persiapan Penelitian	43
b. Studi Pendahuluan.....	44
2. Pelaksanaan Penelitian.....	52
3. Penyajian Data	55
a. Data Awal.....	55
b. Data Akhir.....	58
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	61
C. Pengujian Hipotesis.....	64
D. Pembahasan Hasil Analisis Data.....	68
E. Keterbatasan Penelitian.....	71

commit to user

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan 73

B. Implikasi..... 74

C. Saran..... 75

DAFTAR PUSTAKA 77

LAMPIRAN..... 80



DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Hasil Studi Pendahuluan	2
2. Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	26
3. Tabel 3.2 Prosedur Penelitian	28
4. Tabel 3.3 Penskoran Angket	33
5. Tabel 3.4 Kisi-kisi Penyusunan Angket.....	34
6. Tabel 3.5 Rentang Kriteria Penafsiran Validitas.....	35
7. Tabel 3.6 Reliabilitas Statistik	37
8. Tabel 4.1 Statistik Studi Pendahuluan	44
9. Tabel 4.2 Profil Awal Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran.....	44
10. Tabel 4.3 Statistik Treatment 1	52
11. Tabel 4.4 Statistik Treatment 2	53
12. Tabel 4.5 Statistik Treatment 3	53
13. Tabel 4.6 Statistik Treatment 4	53
14. Tabel 4.7 Statistik Treatment 5	53
15. Tabel 4.8 Perbandingan Mean Stiap Pemberian Treatment.....	53
16. Tabel 4.9 Skor Pre-Test Subjek Eksperimen	56
17. Tabel 4.10 Statistik Skor Pre-Test Subjek Eksperimen	57
18. Tabel 4.11 Skor Post-Tes Subjek Eksperimen.....	58
19. Tabel 4.12 Statistik Skor Post-Test Subjek Eksperimen.....	59
20. Tabel 4.13 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Pre-Test Subjek Eksperiment	62
21. Tabel 4.14 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Post-Test Subjek Eksperiment	63
22. Tabel 4.15 Statistik Pre-Test Post-Test Sampel Berpasangan	64
23. Tabel 4.16 Hubungan Sampel Berpasangan	65
24. Tabel 4.17 Tingkat Koefisien Korelasi	66
25. Tabel 4.18 Uji Hipotesis Sampel Berpasangan.....	66

commit to user

DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK

1. Gambar 2.1 Skema Kerangka Pemikiran	24
2. Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan	42
3. Gambar 4.1 Histogram Pre-Test Subjek Eksperimen	57
4. Gambar 4.2 Histogram Pos-Test Subjek Eksperimen.....	69
5. Grafik 4.1 Data Hasil Tingkat Kepercayaan Diri.....	45
6. Grafik 4.2 Perbandingan Mean Stiap Pemberian Treatment	54
7. Grafik 4.3 Skor Pre-Test Subjek Eksperimen	56
8. Grafik 4.4 Skor Post-Test Subjek Eksperimen	58
9. Grafik 4.5 Perbandingan Skor Pre-Test Post-Test	60
10. Grafik 4.6 Perbandingan Mean	60
11. Grafik 4.7 Statistik Pre-Test Post-Test Sampel Berpasangan.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Silabus Layanan.....	80
2. Lampiran 2. Hasil Studi Pendahuluan.....	83
3. Lampiran 3. Tabulasi Data Uji Validitas Reliabilitas	92
4. Lampiran 4. Statistik Uji Validitas Instrumen	99
5. Lampiran 5. Statistik Uji Reliabilitas Instrumen.....	121
6. Lampiran 6. Tabel T.....	123
7. Lampiran 7. Tabel Uji Kolmogorov-Smirnov	130
8. Lampiran 8. Skala Penelitian/Instrumen	133
9. Lampiran 9. Form Penilaian Uji Ahli	138
10. Lampiran 10. Form Apresiasi dan Tanggapan Siswa	143
11. Lampiran 11. Form Uji Coba Modul	148
12. Lampiran 12. Foto Pemberian Layanan <i>Treatment</i>	153
13. Lampiran 13. Surat Penelitian.....	156
a. Surat Permohonan Izin Penyusunan Skripsi	
b. Surat Keputusan Dekan FKIP tentang Izin Penyusunan Skripsi	
c. Surat Permohonan Izin Dikpora	
d. Surat Permohonan Izin <i>Research/Try Out</i>	
e. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang bersifat sadar tujuan yang dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju kedewasaan anak didik (Sardiman, 2001:12). Pendidikan merupakan suatu kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi dan kecakapan, serta sebagai salah satu modal untuk mencapai kemajuan bangsa yang sekaligus meningkatkan harkat martabat manusia. Keberhasilan pendidikan terutama pendidikan formal salah satunya ditentukan oleh keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yaitu dengan cara menumbuhkan kepercayaan diri siswa (Aunurrahman, 2009). Seseorang yang mengalami proses belajar akan mengalami perubahan perilaku, yaitu dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak bisa menjadi bisa dan dari ragu-ragu menjadi yakin, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih baik (Oemar Hamalik, 2003).

Dari keseluruhan kegiatan pendidikan di sekolah, hal yang terpokok dan harus di lakukan siswa adalah kegiatan belajar. Belajar merupakan proses yang di lakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya (Aunurrahman, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan belajar dalam mencapai tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses dan kegiatan siswa di dalam mengikuti kegiatan belajar.

Tenaga pengajar harus mampu mengelola, mengambil keputusan serta menumbuhkan suasana di dalam kegiatan pembelajaran agar terjadi interaksi belajar mengajar yang dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan sungguh-sungguh (Wina Sanjaya, 2005:153). Hal tersebut menunjukkan bahwa tenaga pengajar merupakan kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan dan bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, serta menciptakan suasana yang mendorong siswa

commit to user

untuk melakukan kegiatan- kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk menunjang kegiatan di kelas, maka di perlukan metode yang tepat dan disesuaikan dengan materi atau konsep yang di ajarkan.

Namun yang jadi persoalan sekarang adalah adanya siswa bermasalah dengan kepercayaan diri. Berdasarkan fenomena di lapangan serta hasil wawancara dengan guru bidang studi, guru bimbingan dan konseling dan hasil pengamatan selama kurang lebih 2,5 bulan pada saat menjalani PPL di sekolah menengah pertama negeri 8 surakarta adalah sebagai berikut, seperti halnya yang terjadi di lapangan: 1.Pada saat proses kegiatan belajar, sejumlah siswa mudah menyerah dan mengeluh mengalami kesulitan di dalam belajar 2. Jika diminta untuk mengerjakan soal di depan kelas, merasakan takut secara berlebihan dan merasa tidak yakin dengan kemampuan dan jawabannya 3. Siswa merasa ragu-ragu dalam mengungkapkan pendapat maupun berpendapat di dalam kegiatan pembelajaran, di karenakan siswa merasa kurang percaya diri di dalam mengungkapkan pendapat yang dimilikinya 4. Ada di antara siswa yang kurang berani bergaul dengan temannya, karena dia merasa memiliki banyak kekurangan di dalam dirinya. Serta dengan data yang di dapat dari studi pendahuluan pada siswa kelas VII dapat di lihat sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil studi pendahuluan

Tingkat kepercayaan diri	Prosentase	Jumlah Siswa
Tinggi	36%	82
Sedang	49%	110
Rendah	15%	34
Jumlah Total	100%	226 Siswa

Manusia adalah seseorang yang unik, tidak ada dua orang yang sama bahkan anak kembar identik pun berbeda (Rochmulyati Hamzah, 2001:123), dimana hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri yang dimiliki siswa berbeda.

Adanya masalah belajar pada hakekatnya adalah mencakup problema-problema belajar yang di alami subyek belajar. Maka perlu pengamatan secara cermat dan jeli terhadap sikap dan kebiasaan belajar siswa. Dengan memahami permasalahan pada kegiatan pembelajaran, akan dapat diprediksikan bahwa proses kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berjalan optimal.

Selama ini proses kegiatan pembelajaran di sekolah dilaksanakan dengan menerapkan sistem cara belajar siswa aktif. Suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan siswa, yang merupakan inti dari kegiatan belajar (Oemar Hamalik, 2003:137). Yaitu proses belajar yang memberi peranan aktif pada siswa, diharapkan dengan keaktifannya siswa lebih dapat menguasai dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang di sajikan guru dengan mudah, sehingga kegiatan pembelajaran yang ditetapkan dapat mencapai hasil optimal. Akan tetapi sesuai uraian diatas, masih ada siswa yang belum mampu mengembangkan kemampuannya secara optimal yang dimungkinkan mengalami ketidakpercayaan diri, sehingga menjadi pasif bertannya dan menanggapi di dalam kegiatan pembelajaran, di karenakan kurangnya rasa percaya diri yang ada pada diri siswa, hal tersebut juga akan mengganggu aktivitas siswa di dalam bergaul dengan teman siswa lainnya maupun pada saat berinteraksi dengan para guru. Padahal siswa seharusnya mampu aktif bertannya dan menanggapi.

Mengingat begitu pentingnya menumbuh kembangkan rasa percaya diri pada siswa maka perlu ditingkatkan rasa percaya dirinya. Menurut Thantaway, 2005:87 (dalam Andaru 2010) percaya diri adalah kondisi mental diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Aspek-aspek kepribadian tentang keyakinan akan kemampuan diri sendiri, tidak terpengaruh pada orang lain, mampu bertindak sesuai kehendak dan penuh kesadaran, berhati-hati dalam bertindak, optimis, toleran, dan bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya, seperti yang disebut Lauster (1997:28) dapat ditumbuhkan. Sehingga

dapat disimpulkan, bahwa kepercayaan diri dapat mendorong seseorang melakukan tindakan. Rasa percaya diri merupakan salah satu kondisi psikologis seseorang yang berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan mental dalam proses pembelajaran (Aunurrahman, 2009). Sifat percaya diri sulit dikatakan secara nyata, tetapi kemungkinan besar orang yang percaya diri akan bisa menerima keadaan dirinya sendiri, siap menerima tantangan dalam arti mencoba sesuatu yang baru walaupun dia sadar bahwa kemungkinan salah pasti ada.

Dengan demikian untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa agar kegiatan pembelajaran dapat lebih optimal, disini akan di berikan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran. Hamzah (2009:26) mengatakan bahwa metode bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Hal tersebut menunjukan bahwa melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran yang berbeda, memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. Diharapkan melalui metode bermain peran mampu membangun serta menumbuhkan rasa percaya diri bagi siswa yang akan sangat bermanfaat di dalam menjalani kegiatan pembelajaran di sekolah, maupun pada saat menjalani kegiatan lain yang berada di luar kegiatan pembelajaran di sekolah.

Dari berbagai uraian diatas serta fenomena yang ada di lapangan, maka penulis mengadakan penelitian dengan judul: KEEFEKTIFAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DISEKOLAH PADA SISWA KELAS VII SMPN 8 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2011/2012.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Sebagian siswa mengalami rasa kurang percaya diri, khususnya di dalam kegiatan pembelajaran disekolah.
2. Pada umumnya guru pembimbing kurang memberikan layanan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat di rumuskan yaitu :

1. Seperti apakah profil awal tingkat kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012?
2. Apakah layanan bimbingan kelompok melalui metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012?
3. Bagaimana cara meningkatkan kepercayaan diri pada siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012 dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui profil tingkat kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012.
2. Mengetahui efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012 dalam kegiatan pembelajaran disekolah.
3. Memperoleh cara yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012 dalam kegiatan pembelajaran disekolah melalui layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini memberikan manfaat utamanya terhadap peningkatan kepercayaan diri bagi siswa di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran disekolah.
 - b. Memberikan bukti kepada guru Bimbingan dan Konseling bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok melalui teknik bermain peran mampu meningkatkan kepercayaan diri pada siswa SMPN 8 Surakarta.
2. Manfaat praktis
 - a. Memberi pengalaman sekaligus mengembangkan pengetahuan bagi penulis.
 - b. Dapat memberikan masukan bagi para siswa agar lebih meningkatkan kepercayaan diri di dalam menjalani kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.
 - c. Dapat dijadikan pertimbangan bagi guru bimbingan dan konseling untuk selalu memperhatikan keadaan siswanya yaitu tentang meningkatkan kepercayaan diri.
 - d. Dapat memberikan sumbangan kepada kepala sekolah di dalam meningkatkan kualitas proses kegiatan pembelajaran.
 - e. Dapat memberikan sumbangan terhadap kegiatan pembelajaran disekolah pada peningkatan kepercayaan diri siswa melalui layanan bimbingan kelompok melalui metode bermain peran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Meningkatkan Kepercayaan Diri Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah.

a. Definisi Meningkatkan

Definisi kata meningkatkan adalah menambah dan memperbaiki agar dapat menjadi lebih baik. Kata meningkatkan dari (Danfar, 2009) memiliki makna yaitu: *me.ning.kat.kan* (1) menaikkan (derajat, taraf, dsb); mempertinggi; memperhebat (produksi dsb); (2) mengangkat diri. Jadi meningkatkan merupakan suatu usaha untuk menjadikannya lebih baik dari kondisi sebelumnya. Hal yang akan ditingkatkan disini adalah kepercayaan diri siswa terutama di dalam kegiatan pembelajaran disekolah, agar proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

b. Kepercayaan Diri

Konsep percaya diri pada dasarnya merupakan suatu keyakinan untuk menjalani kehidupan, mempertimbangkan pilihan dan membuat keputusan sendiri pada diri sendiri bahwa ia mampu untuk melakukan sesuatu. Kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu yang membuat dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapi. Pengertian rasa percaya diri oleh, Thursan Hakim (2002:6) adalah keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang di milikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya. Sheenah Hankin (2004:2) orang yang percaya diri mengandalkan kemampuan diri sendiri dan jarang bergantung pada orang lain. Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan dan sikap seseorang terhadap kemampuan pada dirinya sendiri dengan menerima secara apa adanya baik positif maupun negatif yang dibentuk dan dipelajari melalui proses belajar dengan tujuan untuk

commit to user

kebahagiaan dirinya, Bowo (2009). Kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman hidup dan berhubungan dengan kemampuan melakukan sesuatu dengan baik. Dengan kepercayaan diri yang baik seseorang akan dapat mengaktualisasikan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Sejalan dengan Dian Pramesti Bahar (2003:45) yang mengatakan bahwa kepercayaan diri itu di kembangkan, tidak ada orang dilahirkan dengan rasa percaya. Taylor (2003:192) mengemukakan bahwa orang-orang yang percaya diri merasa dirinya aman dengan mengetahui bakatnya, sangat rileks dan ingin mendengar dan belajar dari orang lain.

Hal tersebut menunjukkan bahwa perlu di lakukan berbagai usaha ataupun kegiatan untuk mengembangkan kepercayaan diri pada siswa. Dengan percaya diri, individu merasa dirinya berharga dan memiliki kemampuan menjalani kehidupan , mempertimbangkan berbagai pilihan dan membuat keputusan sendiri (Anita Lie, 2003). Pada prinsipnya, rasa percaya diri secara alami bisa memberikan efektifitas kerja, kesehatan lahir batin, kecerdasan, keberanian, vitalitas, daya kreatifitas, kemampuan mengambil keputusan yang tepat, kontrol diri, kematangan etika, rendah hati, sikap toleran, (Yusuf, 2001:14).

Jadi yang dimaksud dengan meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran adalah siswa mampu memaksimalkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya dan menuangkannya pada setiap proses kegiatan pembelajaran, agar nantinya kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

1) Ciri Ciri Rasa Percaya Diri

Beberapa ciri-ciri dari rasa percaya diri menurut Thursan Hakim (2002 : 5-6) adalah sebagai berikut: (a) Selalu bersikap tenang di dalam mengerjakan sesuatu, b) Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai, (c) Mampu menetralsir ketegangan yang muncul di dalam berbagai situasi (d)

Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi, (e) Memiliki kondisi mental dan fisik yang cukup menunjang penampilannya, (f) Memiliki kecerdasan yang cukup, (g) Memiliki tingkat pendidikan formal yang cukup, (h) Memiliki keahlian atau keterampilan lain yang menunjang kehidupannya, (i) Memiliki kemampuan bersosialisasi, (j) Memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik, (k) Memiliki pengalaman hidup yang membangun mentalnya menjadi kuat dan tahan, (l) Selalu bersikap positif di dalam menghadapi masalah.

Menurut Anita Lie (2003:4) menyatakan ada beberapa ciri-ciri perilaku yang mencerminkan percaya diri: (a) Yakin pada diri sendiri, (b) Tidak bergantung kepada orang lain, (c) Tidak ragu-ragu, (d) Merasa diri berharga, (e) Tidak menyombongkan diri, (f) Memiliki keberanian untuk bertindak, (g) Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri dan orang lain.

Sejalan dengan pendapat, Yuninurita (2004) ada beberapa ciri atau karakteristik individu yang mempunyai rasa Percaya diri diantaranya adalah : (a) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain – berani menjadi diri sendiri, (b) Punya pengendalian diri yang baik, (c) Memiliki *Internal Locus Of Control* (memandang keberhasilan atau kegagalan, tergantung dari usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak tergantung dari mengharapkan bantuan orang lain), (d) Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi di luar dirinya, (e) Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri, sehingga ketika harapan itu tidak terwujud, ia tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi.

Jadi disini kesimpulannya adalah siswa yang memiliki percaya diri dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang sesuai dengan tahapan

perkembangan dengan baik atau setidaknya memiliki kemampuan untuk belajar cara-cara menyelesaikan tugas tersebut. Siswa yang percaya diri mempunyai keberanian dan kemampuan untuk meningkatkan prestasinya sendiri. Selanjutnya siswa yang percaya diri juga akan dipercaya oleh orang lain serta mampu berinteraksi dengan baik

2) Memupuk Rasa Percaya Diri

Rasa percaya diri adalah salah satu modal yang berperan sangat besar di dalam memperoleh kesuksesan, Elin (2011). Hal tersebut menunjukkan bahwa, tidak ada orang yang sempurna rasa percaya dirinya, kepercayaan diri sifatnya situasional. Artinya orang bisa sampai sangat percaya diri pada situasi, tempat dan kondisi tertentu, tetapi ia akan menjadi sangat tidak percaya diri pada situasi, tempat dan kondisi lainnya. Jika seseorang memiliki kepercayaan diri di arena sosial, maka akan menjadi tidak gelisah dan lebih nyaman dengan dirinya sendiri serta mampu mengembangkan perilaku dalam situasi sosial, Prayitno (1995:1).

Oleh karena itu sebelum memutuskan suatu persoalan atau tindakan hendaklah kita mengenali dan menguasai lingkungan yang ada di hadapan kita. Dengan demikian ada proses penyelesaian dan keseimbangan dalam bertindak, berbuat dan mengambil keputusan. Beberapa hal yang perlu dilakukan untuk memupuk rasa percaya diri, Elin (2011) yaitu “Evaluasi diri secara obyektif, beri penghargaan yang jujur terhadap diri, positive thinking, gunakan *self-affirmation*, berani mengambil resiko, belajar mensyukuri dan menikmati rahmat Tuhan dan menetapkan tujuan yang realistik:

(a) Evaluasi diri secara obyektif : Belajar menilai diri sendiri secara obyektif baik itu kelebihan maupun kekurangan, menyusun daftar potensi diri, prestasi, sifat-sifat positif, keahlian, dan kendala-kendala yang menghalangi perkembangan diri seperti kurang disiplin, motivasi yang lemah, kurangnya ketekunan dan kesabaran, terlalu bergantung pada orang lain, (b)

commit to user

Beri penghargaan yang jujur terhadap diri: Hargai potensi dan keberhasilan yang dimiliki oleh diri sendiri walaupun itu kecil sehingga kita tidak akan meremehkan prestasi yang pernah kita capai, (c) Positive thinking: Berfikir positif terhadap diri sendiri, bahwa tidak ada manusia yang sempurna di dunia ini. Mengembangkan nilai positif pada diri sendiri dapat dilakukan dengan cara menghilangkan ungkapan-ungkapan yang negatif dan kita menggantikannya dengan ungkapan yang positif, (d) Gunakan *self-affirmation*: Ini berupa kata-kata yang membangkitkan rasa percaya diri misalnya saya pasti bisa, saya tahu apa yang harus saya kerjakan, saya harus berhasil, saya bangga pada diri sendiri, (e) Berani mengambil resiko: Keberanian mengambil resiko ini penting yaitu mencoba menerima tantangan kendati terasa menakutkan hati, daripada menyerah lebih baik belajar mengambil resiko. Cari dukungan sebanyak mungkin dari orang di sekitar kita, (f) Belajar bersyukur dan menikmati rahmat Tuhan: Apabila seseorang tidak mampu untuk bersyukur dan menikmati rahmat Tuhan maka tidak akan bisa menikmati hidup dan melihat hal-hal yang baik dalam hidup sehingga dihindangi rasa tidak percaya diri karena membandingkan diri dengan orang lain dan merasa cemburu. Oleh sebab itu maka kita harus belajar bersyukur atas apapun yang dialami dan kita harus percaya bahwa Tuhan pasti menginginkan yang terbaik untuk hidup umatnya, (g) Menetapkan tujuan yang realistik: Dengan menetapkan tujuan yang realistik maka akan memudahkan cara mencapainya. Dengan demikian akan menjadi keputusan sambil mencegah terjadinya resiko yang tidak diinginkan.

c. Pembelajaran di Sekolah

Oemar Hamalik (2003:57) Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling melengkapi serta belajar merupakan proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan. Belajar adalah suatu tahapan, pada saat orang belajar maka responsnya akan menjadi lebih

commit to user

baik, sebaliknya jika dia tidak belajar maka responsnya menurun, Skinner (dalam Dimiyati&Mudjiono 2002:9). Hal tersebut menunjukkan bahwa tujuan kegiatan belajar ialah mencapai perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, penyesuaian diri dan segala aspek pribadi seseorang. Aunurrahman (2009:35) belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa individu yang mampu berkomunikasi dengan baik akan sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses belajarnya.

Gagne dan Barliner (dalam Dimiyati Mudjiono 2002:45) Menurut teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu. Anak mampu menggunakan pengetahuan yang telah diperolehnya, Dalam proses belajar-mengajar anak mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menemukan fakta, menganalisis, serta menarik kesimpulan. Hal tersebut menunjukkan di dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar tersebut. Dalam kegiatan tersebut siswa mengalami kegiatan pembelajaran dan merespon dengan tindak belajar. Siswa mengalami suatu proses belajar. Dalam proses belajar tersebut, siswa menggunakan kemampuannya untuk menguasai dan mempelajari bahan ajar. Upaya pembelajaran menurut Dimiyati & Mudjiono (2002:102) ada beberapa prinsip belajar sebagai berikut :

a) Belajar menjadi bermakna bila siswa memahami tujuan belajar, (b) Belajar menjadi bermakna jika siswa di hadapkan pada masalah yang menantanginya, (c) Belajar menjadi bermakna bila guru mampu memusatkan segala kemampuan mental siswa dalam program kegiatan tertentu.

Namun beberapa hambatan dalam kegiatan belajar membuat siswa tidak dapat mengoptimalkan kemampuannya salah satunya adalah kurangnya rasa percaya diri pada siswa.

Hal yang mempengaruhi perilaku belajar, secara fundamental Oemar Hamalik (2003:87) bahwa keefektifan kegiatan belajar di pengaruhi tiga hal, yaitu : (a) Suasana lingkungan kelas, pada umumnya siswa memberi respon dan berperilaku baik jika guru bersifat menunjang dan membantu selama berlangsungnya pembelajaran. Untuk itu guru perlu menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan (*comportable*) dan menunjang (*supportive*), sehingga membangkitkan semangat siswa untuk mencapai hasil belajar yang positif, (b) Keterlibatan langsung siswa, jika bahan ajar di kelas di hubungkan dengan kehidupan pribadi siswa dan minatnya, maka proses belajar akan lebih melibatkan dan memotivasi siswa, (c) Menjamin keberhasilan, siswa akan memberikan respon yang positif bila mereka mengalami keberhasilan.

Sejalan dengan pendapat Aunurrahman (2009:177-195) ada dua faktor yang mempengaruhi perilaku belajar di antaranya faktor internal dan faktor eksternal adalah sebagai berikut

1) Faktor internal : (a) Ciri khas/karakteristik siswa, berkaitan dengan kondisi kepribadian siswa, baik fisik maupun mental, (b) Sikap terhadap belajar, dalam berbagai literatur sikap adalah kecenderungan seseorang untuk berbuat, (c) Motivasi belajar, dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang mendorong siswa untuk mendayagunakan potensi yang ada pada dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar, (d) Konsentrasi belajar, (e) Mengolah bahan belajar, diartikan sebagai proses berpikir seseorang untuk mengolah informasi yang diterima sehingga menjadi bermakna, (f) Menggali hasil belajar, (g) Rasa percaya diri, (h) Kebiasaan belajar.

2) Faktor eksternal: (a) Faktor guru, (b) Lingkungan sosial, (c) Kurikulum sekolah, (d) Sarana dan prasarana

Dengan demikian siswa harus memiliki dorongan dari dalam diri serta siswa harus di berikan motivasi dan dukungan- dukungan melalui kegiatan-kegiatan tertentu untuk pencapaian proses kegiatan pembelajaran secara

commit to user

optimal. Salah satu faktor internal tentang rasa percaya diri merupakan hal yang akan di tingkatkan disini agar nantinya proses kegiatan belajar dapat berjalan lebih optimal.

Manfaat dari rasa Percaya Diri bagi siswa dengan kegiatan pembelajaran di sekolah. Memupuk keberanian bertanya, melatih diskusi dan berdebat, mengerjakan soal di depan kelas, bersaing dalam mencapai prestasi belajar dll. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan dibawah ini :

a) Memupuk keberanian bertanya: Didalam mengikuti pelajaran siswa yang belum memahami pelajaran yang baru saja diterangkan sering merasa malu dan tidak berani bertanya. Hal tersebut menunjukkan adanya rasa tidak percaya diri. Untuk mengembangkan rasa percaya diri salah satu cara yang akan dikembangkan adalah memberanikan diri untuk bertanya serta menghilangkan rasa malu, (b) Melatih diskusi dan berdebat: Dengan diskusi dan berdebat maka siswa berusaha untuk berani mengajukan pendapatnya, karena hal tersebut membutuhkan rasa percaya diri, (c) Mengerjakan soal didepan kelas: Setiap kali siswa mengerjakan soal didepan kelas maka harus punya keberanian untuk tampil didepan, membangkitkan rasa percaya diri untuk bisa mengerjakan soal dengan benar, (d) Bersaing dalam mencapai prestasi belajar: Bersaing dalam mencapai prestasi belajar harus dilakukan secara sehat sehingga seseorang yang bersaing akan berusaha keras bersemangat dan memaksimalkan rasa percaya diri untuk memenangkan persaingan.

2. Keefektifan Layanan bimbingan kelompok

a. Definisi Keefektifan

Pengertian keefektifan atau efektifitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Sesuai dengan pengertian keefektifan menurut Hidayat (dalam Danfar, 2009) yang menjelaskan bahwa : Keefektifan adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah

commit to user

tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya. Keefektifan yang akan di laksanakan serta di lihat disini adalah keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran, berikut definisi dari layanan bimbingan kelompok.

b. Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok, Tohirin (2009:170) merupakan suatu cara memberikan bantuan bimbingan kepada individu peserta didik melalui kegiatan kelompok. Hal tersebut menunjukkan bahwa bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan realisasi pribadi setiap individu. Tatiek Romlah (2001:17) bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, potensi serta nilai-nilai yang di anutnya, dan dilaksanakan dalam situasi kelompok.

Bimbingan kelompok, merupakan suatu layanan yang di sajikan dalam suasana kelompok. Sitti hartinah (2009:158) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan yang dapat menunjang perkembangan intelektual dan sosial siswa dan mengakrabkan suasana kehidupan disekolah serta pemberian informasi kepada sekelompok peserta didik atau siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan layanan bimbingan kelompok diharapkan individu dapat menerima berbagai informasi, kegiatan maupun hal - hal baru yang di harapkan akan dapat bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan di dalam kehidupan dan perkembangannya. Bimbingan kelompok merupakan teknik dalam bimbingan, untuk memberikan bantuan kepada peserta didik/siswa yang dilakukan oleh seorang pembimbing/konselor melalui tiap kegiatan kelompok yang dapat berguna untuk mencegah berkembangnya masalah-masalah yang dihadapi peserta

didik/siswa, Andri andhika (2011). Dengan demikian jelas bahwa bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Kegiatan dalam bimbingan kelompok adalah pemberian kegiatan atau informasi untuk keperluan tertentu bagi para peserta bimbingan kelompok.

Bimbingan kelompok yang baik adalah apabila dalam kelompok tersebut diwarnai oleh semangat tinggi, dinamis, hubungan yang harmonis, kerjasama yang baik dan mantap, serta rasa saling mempercayai di antara anggota-anggotanya, Sitti hartinah (2009:61). Dengan demikian pentingnya bimbingan kelompok disekolah adalah sebagai upaya memfasilitasi peserta didik untuk memenuhi kebutuhan dengan pemberian layanan bimbingan tersebut, agar mampu mengembangkan potensi dirinya atau mencapai tugas-tugas perkembangannya (menyangkut aspek fisik, emosi, intelektual, sosial, dan moral-spiritual). Layanan bimbingan kelompok bagi siswa yang sedang berada dalam proses perkembangan, yaitu berkembang ke arah kematangan atau kemandirian. Untuk mencapai kematangan tersebut, siswa memerlukan berbagai layanan, satu di antaranya adalah bimbingan kelompok karena mereka masih kurang memiliki pemahaman atau wawasan tentang dirinya dan lingkungannya. Disamping itu terdapat beberapa hambatan bahwa proses perkembangan siswa tidak selalu berlangsung secara mulus, atau bebas dari masalah. Antaralainnya hambatan yang akan di bahas adalah adanya rasa kurang percaya diri yang sedang di alami siswa, dengan demikian akan di berikanya kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran, di harapkan akan membantu menumbuhkan serta meningkatkan kepercayaan diri siswa yang tetntunya akan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran di sekolah.

Ada beberapa anak atau siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, ada anak yang dengan mudah menyelesaikan persoalannya, ada pula anak yang harus susah payah di dalam menyelesaikan persoalannya namun ada juga

anak atau siswa lain yang tidak mampu mengatasi permasalahannya sendiri. Jadi sebenarnya anak atau siswa nantinya akan membutuhkan bantuan bimbingan dalam membantu menuju ke arah perkembangannya.

1) Manfaat Bimbingan Kelompok, Traxler (dalam Tatiek Romlah 2001:17):

(a) Bimbingan kelompok dapat menghemat waktu khususnya dalam memberikan layanan-layanan yang berguna bagi para siswa, (b) Bimbingan kelompok menolong individu untuk dapat memahami bahwa orang-orang lain ternyata mempunyai kebutuhan-kebutuhan dan masalah-masalah yang sama. Dengan demikian individu tidak merasa sendiri dan menjadi lebih berani.

Hal tersebut menunjukkan bahwa bimbingan kelompok memiliki berbagai macam manfaat di dalam membantu memenuhi kebutuhan peserta didik atau siswa di dalam mencapai tahap perkembangan yang optimal. Dalam layanan bimbingan kelompok interaksi antar individu atau anggota kelompok merupakan suatu yang khas. Dengan interaksi sosial yang dinamis pada saat berlangsungnya layanan, diharapkan tujuan-tujuan layanan dapat tercapai secara optimal.

2) **Pentingnya Bimbingan Kelompok**

Di dalam bimbingan kelompok peserta atau individu dapat berinteraksi dengan peserta atau individu lainnya, dengan adanya hubungan atau interaksi antar peserta atau individu maka akan lebih mendekatkan hubungan antara peserta di dalam bimbingan kelompok. Dengan adanya hubungan atau interaksi maka akan dapat membangun keberanian, mampu menumbuhkan kebersamaan dan rasa bersatu, serta membantu menumbuhkan rasa percaya diri dari para peserta bimbingan kelompok. Bimbingan dapat dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas dan di selenggarakan guru ataupun guru pembimbing. Tohirin (2009:177) Kegiatan bimbingan kelompok mengemban fungsi-fungsi konseling seperti pemahaman, pencegahan, pengentasan masalah, pengembangan, pemeliharaan dan fungsi advokasi.

3) Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

commit to user

Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Tujuan layanan bimbingan kelompok menurut Tohirin (2009:172) merupakan salah satu cara untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal para siswa. Menurut Tatiek Romlah (2001:13) bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu individu menemukan dirinya sendiri, mengarahkan diri, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Hal tersebut menunjukkan bahwa, Tujuan dari layanan bimbingan kelompok secara keseluruhan adalah membantu perkembangan peserta/ anak/ individu/ siswa untuk mampu mencapai perkembangannya secara optimal. Tujuan bimbingan kelompok, Traxler (dalam Siti S Fadhilah 2011:1): (a) Membantu memberikan orientasi kepada kelompok dalam memasuki atau menghadapi situasi baru, lingkungan baru atau pengalaman baru, (b) Menyediakan pengalaman belajar (*learning experience*) yang agak berlainan dengan pengalaman belajar yang di berikan dalam kegiatan kurikulum, (c) Meletakkan dasar-dasar bagi konseling individual, (d) Membantu memberikan *adjustment* dan *therapy*.

4) Jenis belajar yang dapat di capai melalui Bimbingan Kelompok

Di paparkan oleh, Tatiek Romlah (2001:15) adalah sebagai berikut: (a) Belajar memahami dan mengatasi berbagai masalah nyata, (b) Belajar mengenai teknik menganalisa masalah, (c) Belajar menggunakan bermacam sumber informasi untuk mempelajari dan memecahkan masalah, (d) Belajar mengendalikan dan mengarahkan dorongan dari dalam diri untuk suatu tindakan, (e) Belajar bekerja sama dengan orang lain, (f) Belajar merumuskan rencana masa depan hidup, (g) Belajar menyusun tujuan secara seimbang antara jangka panjang dan pendek, (h) Belajar mengembangkan kriteria untuk *commit to user*

pemilihan pengalaman, (i) Belajar merealisasikan rencana-rencana yang telah di buat menjadi tindakan nyata, (j) Belajar menilai kemajuan, merumuskan tujuan dan rencana sesuai dengan kebutuhan.

Hal tersebut menunjukkan bahwa bimbingan kelompok sangat jelas terbukti memiliki fungsi-fungsi serta manfaat penting di dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran kearah yang lebih optimal.

5) Jenis-jenis Bimbingan kelompok

Jumlah peserta dalam bimbingan kelompok bervariasi. Priyatno&Eman Anti (1994:317) Jumlah anggota kelompok di kenal dengan :

- a) Kelompok dua (terdiri dari dua orang), kelompok tiga, dan seterusnya.
- b) Kelompok kecil (2-5 orang),
- c) Kelompok sedang (6-15 orang),
- d) Kelompok agak besar (16-25 orang),
- e) Kelompok besar (26-40 orang),
- f) Kelompok raksasa (jumlahnya mencapai ratusan hingga ribuan orang).

Pembentukan kelompok di bagi menjadi dua, kelompok primer (misal satu keluarga) kelompok sekunder, yaitu kelompok yang di bentuk secara sengaja dengan tujuan tertentu (kelompok belajar, organisasi, dll). Hal tersebut menunjukkan bahwa ada berbagai macam jumlah kelompok di dalam Bimbingan Kelompok, yang dapat di sesuaikan dengan kebutuhan.

6) Yang Dimaksud Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok

Jadi yang dimaksud disini adalah sejauh mana tingkat keefektifan atau keberhasilan dari layanan bimbingan kelompok yang telah diberikan, khususnya disini adalah terhadap perubahan tingkat kepercayaan diri siswa di dalam kegiatan pembelajaran.

3. Metode Bermain Peran

a. Metode

Metode berasal dari Bahasa Yunani “Methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan (Oemar Hamalik, 2001). Lebih singkatnya metode adalah cara untuk melakukan sesuatu dan rencana dalam pelaksanaan kegiatan tertentu, metode yang akan di laksanakan di sini adalah metode bermain peran. Selanjutnya akan di jelaskan mengenai definisi dari bermain peran.

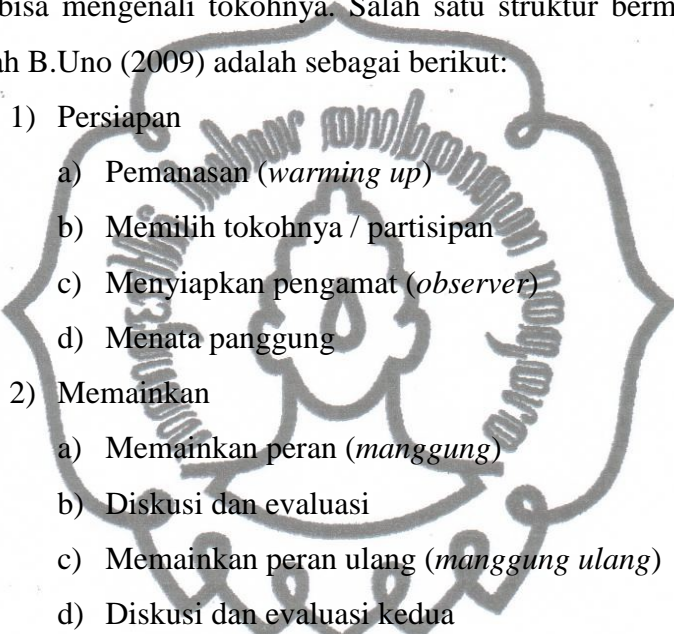
b. Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan salah satu cara mengembangkan kemampuan diri melalui imajinasi dan penghayatan siswa. Bermain peran juga di kategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perlakuan yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh-tokoh tertentu. George Shaftel (dalam Hamzah B.Uno 2009:25) bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengeks-presikan perasaannya dan bahkan melepaskannya. Dengan demikian siswa dapat mengembangkan rasa percaya dirinya di dalam kegiatan bermain peran. Menurut Bennett (dalam Tatiek Romlah 2001:99) bermain peran merupakan suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah, Endang komara (2008). Hal tersebut menunjukkan bahwa melalui

commit to user

bermain peran siswa dapat belajar banyak hal mengenai permasalahan-permasalahan yang terjadi, khususnya yang akan di bahas di sini adalah tentang kepercayaan diri yang ada pada diri siswa di dalam kegiatan pembelajaran disekolah.

Di dalam kelas, suatu masalah di peragakan secara singkat sehingga siswa bisa mengenali tokohnya. Salah satu struktur bermain peran menurut Hamzah B.Uno (2009) adalah sebagai berikut:

- 
- 1) Persiapan
 - a) Pemanasan (*warming up*)
 - b) Memilih tokohnya / partisipan
 - c) Menyiapkan pengamat (*observer*)
 - d) Menata panggung
 - 2) Memainkan
 - a) Memainkan peran (*manggung*)
 - b) Diskusi dan evaluasi
 - c) Memainkan peran ulang (*manggung ulang*)
 - d) Diskusi dan evaluasi kedua
 - e) Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Langkah pertama, Pembimbing memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari dimana semua orang perlu mempelajari dan menguasainya, semuanya berfokus pada pengalaman kelompok. Proses pemanasan merupakan penggambaran dari permasalahan secara jelas di sertai contoh. Hal tersebut dapat muncul dari imajinasi siswa maupun di siapkan guru.

Langkah kedua, memilih pemain. Siswa dan pembimbing membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam Hal ini pembimbing dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.

Langkah ketiga, menata panggung. Pembimbing mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran tersebut di mainkan, kebutuhan apa saja yang di perlukan. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan pemain peran, misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian di ikuti siapa, dan seterusnya. Konsep sederhana memungkinkan untuk di lakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, namun proses bermain peran itu sendiri.

Langkah keempat. Pembimbing menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka di tugasi sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlihat lebih aktif dalam permainan peran.

Langkah kelima, Permainan peran di mulai. Permainan peran di laksanakan secara spontan. Pada awalnya masih banyak siswa yang bingung di dalam memainkan peran. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, pembimbing dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah selanjutnya.

Langkah keenam. Pembimbing bersama siswa melakukan diskusi permainan peran tadi dan melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah di lakukan, berbagai usulan perbaikan akan muncul. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

Langkah ketujuh, Permainan peran di ulangi. Pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

Langkah kedelapan, Pembahasan diskusi lebih di arahkan pada realitas. Mungkin ada banyak peran yang melampaui batas kenyataan.

Langkah kesembilan, Siswa di ajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah di lakukan dan di lanjutkan dengan membuat kesimpulan.

2) Hambatan-hambatan dalam kegiatan Bermain Peran

Kekurangan utama dari pengajaran melalui Bermain Peran adalah : (a) Ketidak kompakannya anggota kelas tersebut. Beberapa anak mungkin memberi reaksi negatif dalam berpartisipasi dalam kegiatan tersebut, (b) Permainan peran membutuhkan waktu, diskusi di dalam kelas mengenai permainan peran yang dimainkan 5 - 10 menit mungkin bisa membutuhkan waktu yang lebih lama lagi, (c) Harus menggunakan pertemuan selanjutnya di karenakan penampilan yang tidak efektif dari pemainnya atau penanganan yang salah karena guru tidak mempersiapkan dengan baik, (d) Hubungan antara orang yang ada dalam kelompok merupakan suatu faktor yang penting agar permainan peran bisa berhasil.

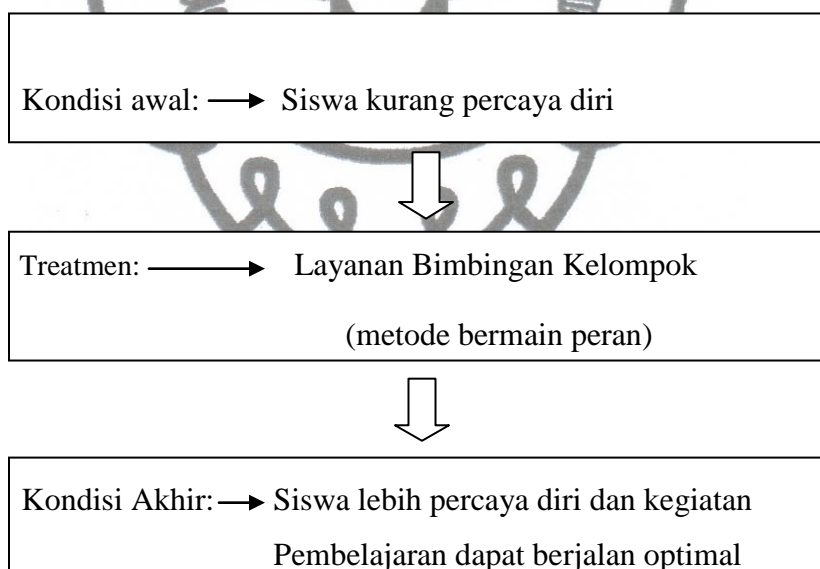
3) Manfaat penggunaan metode Bermain Peran

Manfaat dari metode bermain peran (Hafiz Muthoharoh, 2010) adalah sebagai berikut : (a) Dapat berkesan dengan baik dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping itu merupakan pengalaman yang menyenangkan, (b) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, (c) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, (d) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

B. KERANGKA PEMIKIRAN

Kerangka berpikir di sini akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti. Oleh karena itu pada setiap penyusunan suatu penelitian harus didasarkan pada kerangka berpikir. Jadi kerangka berpikir 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 antara variabel penelitian. Sintesa tentang hubungan variabel tersebut, selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis. Berdasarkan berbagai penjelasan serta paparan teori di atas di susun suatu kerangka pemikiran sebagai berikut :

GAMBAR 2.1. Skema Kerangka Pemikiran



C. HIPOTESIS

Berdasarkan permasalahan, landasan teori dan kerangka pemikiran tersebut di atas, maka hipotesisnya dapat dirumuskan sebagai berikut : Layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran disekolah.

commit to user

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SMPN 8 Surakarta tahun ajaran 2011/2012 yang beralamatkan di Jl.Hoscokroaminoto No.51, Kode Pos 57126 Surakarta. Pada siswa kelas VII, dengan jumlah kurang lebih 32 siswa / kelas. Adapun alasan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Pemilihan tempat tersebut karena sesuai dengan apa yang ingin diteliti yaitu mengenai tingkat kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Fenomena yang ada di lapangan yaitu ada beberapa siswa yang bermasalah dengan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Banyak siswa yang pandai namun beberapa siswa merasa kurang percaya diri dengan kemampuannya sehingga siswa kurang mampu mengekspresikan kemampuannya.
- d. Kepercayaan diri yang akan ditumbuh-kembangkan di harapkan menjadi bekal siswa pada saat menjalani kegiatan pembelajaran disekolah.
- e. Tersedianya data yang berhubungan dengan masalah penelitian dan berguna untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian.
- f. Belum pernah diadakan penelitian yang mengangkat masalah yang sama seperti yang akan di lakukan peneliti.

2. Waktu penelitian

Berdasar pada topik penelitian. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2011 / 2012.

Tabel 3.1 Uraian Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan									
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Juli	Agt	Sep	Okt
1	Pengajuan judul	■									
2	Penyusunan proposal	■	■	■							
3	Persiapan penelitian			■	■						
4	Pelaksanaan penelitian				■	■					
5	Pengumpulan dan pengolahan data					■	■				
6	Penyusunan laporan/skripsi						■	■			
7	Pelaksanaan ujian skripsi								■		
8	Revisi								■	■	■

B. Metode dan Rancangan Penelitian

1. Metode Penelitian

Metodologi berasal dari kata *methodos* dan *logos*. *Methodos* artinya jalan atau cara yang paling tepat untuk usaha guna mencapai suatu tujuan tertentu. Sedangkan *logos* artinya ilmu. Jadi metodologi artinya suatu ilmu yang di pelajari cara yang tepat untuk melaksanakan suatu usaha guna mencapai tujuan tertentu. Penelitian sering di sebut riset, yang berasal dari kata *research*. Sesuai dengan tujuan *research* di definisikan sebagai usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan, usaha di mana dilakukan dengan metode ilmiah, Sutrisno Hadi (1990:4).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, metodologi penelitian dapat di artikan sebagai ilmu yang membahas tentang cara atau jalan yang di gunakan dalam penelitian untuk menemukan dan menguji kebenaran suatu problem yang dihadapi. Dapat diartikan juga sebagai suatu jalan atau cara untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji pengetahuan untuk memperoleh kebenaran dalam rangka mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan dengan menggunakan metode-metode ilmiah.

Pada penelitian ini diterapkan metode penelitian dan pengembangan (R & D). Penelitian dan pengembangan dilakukan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan pendidikan dalam buku *educational research and development* dijelaskan oleh Borg and Gall (2003: 569) bahwa,

“Educational research and development is an industry-based development model in which the finding of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality or similar standards.”

Artinya, penelitian pengembangan berdasarkan industri, yang temuan-temuan penelitian digunakan untuk merancang produk-produk dan prosedur baru, kemudian secara sistematis diuji di kanvas, dievaluasi sesuai dengan kualitas dan efektivitasnya. Penelitian dan pengembangan dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang masing-masing saling terkait. Menurut (Nana Sukmadinata 2007) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Rancangan Penelitian

Sebuah penelitian tentunya memiliki rancangan penelitian (*research design*) tertentu. Tujuan rancangan penelitian adalah melalui penggunaan metode penelitian yang tepat, kemudian dirancang suatu kegiatan yang dapat memberikan jawaban yang teliti terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian, Sukmadinata (2007: 52).

Metode penelitian dan pengembangan termasuk metode penelitian kuantitatif yang salah satu sifatnya adalah eksperimental. Bentuk atau jenis rancangan penelitian eksperimental yang digunakan adalah rancangan penelitian pra-eksperimental. Eksperimen bersifat *validation* atau menguji, Krathwohl (dalam Nana Sukmadinata, 2007:57) yang di maksudnya adalah menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain. Penelitian ini menguji keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran. Desain rancangan penelitian pra-eksperimental adalah *one group pretest-posttest design*. Dalam rancangan penelitian pra-eksperimental ini prosedurnya adalah:

- a. Membentuk kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang akan diberikan *treatment*. Kelompok yang akan diberikan *treatment* adalah sampel penelitian, siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah di dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memberikan *pre test* (tes awal).
- c. Memberikan *treatment* berupa metode bermain peran.
- d. Memberikan *post test* (tes akhir).

Pola prosedur penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Rancangan Penelitian

Pre Test	Treatment	Post Test
T ₁	X	T ₂

Keterangan :

- a. Pre test (T₁)

Pretest adalah tes awal, dilakukan untuk mengetahui kondisi awal tentang kepercayaan diri pada siswa sebelum adanya treatment/perlakuan. Instrumen yang digunakan yaitu angket.

- b. Analisis Hasil Pretest (T₁)

Menganalisis hasil pretest sebagai acuan dan persiapan pelaksanaan treatment.

c. Treatment (X)

Setelah mengetahui hasil pretest, kemudian siswa diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran.

d. Posttest (T₂)

Posttest adalah tes akhir, dilaksanakan untuk mengetahui kondisi tentang tingkat kepercayaan diri setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran. Instrumen yang digunakan yaitu melalui observasi dan penyebaran angket.

e. Evaluasi

Membandingkan bagaimana sikap percaya diri sebelum dan sesudah mendapatkan treatment.

C. Variabel Penelitian

Menurut (Sumadi Suryabrata, 2004:25) istilah variable di artikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi obyek yang akan di teliti. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kepercayaan diri siswa dan yang menjadi variabel bebas adalah metode bermain peran.

Definisi dari dua variabel terikat dan variabel bebas dijelaskan sebagai berikut:

1. Definisi Operasional

a. Variabel terikat

Kepercayaan diri yang akan di tumbuh kembangkan melalui bimbingan kelompok dengan metode bermain peran diharapkan nantinya siswa memiliki kepercayaan diri yang lebih baik di dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Siswa memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya, siswa mampu mengekspresikan emosinya, optimis dan tidak mudah putus asa, selalu bersikap

tenang di dalam mengerjakan sesuatu serta memiliki pemikiran yang positif, memiliki tanggung jawab dan sikap toleransi.

b. Variabel bebas

Bermain peran merupakan suatu metode yang dilaksanakan di dalam bimbingan kelompok. Kegiatan bermain peran yang akan dilakukan diharapkan nantinya siswa akan mendapatkan banyak pelajaran berharga, mulai dari antusiasnya serta semangatnya di dalam mengikuti serta memainkan karakter tertentu ataupun peran-peran yang telah ditetapkan. Dengan demikian siswa akan menghayati perannya masing-masing, sehingga diharapkan nantinya kepercayaan dirinya akan menjadi lebih meningkat. Sehingga kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berjalan lebih optimal.

D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian, Suharsimi Arikunto (2002:108). Populasi merupakan jumlah keseluruhan yang ada di suatu wilayah. Sejalan dengan pendapat, Nana Sukmadinata (2007:250) populasi merupakan wilayah yang menjadi lingkup penelitian. Jadi obyek yang akan dilakukan penelitian disini adalah siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti, Suharsimi Arikunto (2002:109). Hal tersebut menunjukkan bahwa dari sebagian populasi yang telah terpilih akan menjadi subyek dari penelitian. Suharsimi Arikunto (1996: 120) menyatakan bahwa untuk sekedar perkiraan sementara apabila subjek yang diteliti kurang dari 100 maka perlu diambil semua dan merupakan penelitian populasi. Tetapi jika subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10-15%, 20-25%, atau lebih.

Berdasarkan dari pendapat di atas, maka sampel dalam penelitian ini adalah: populasi yaitu siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta berjumlah 226 siswa. Dengan ketentuan bahwa jumlah subjek populasi lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% dari jumlah subjek. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengambil sampel sebanyak 10% dari jumlah subjek secara keseluruhan. Sehingga jumlah sampel adalah $226 \text{ siswa} \times 10\% = 22,6 \text{ siswa}$, dibulatkan menjadi 22 siswa. Siswa yang dijadikan sampel adalah siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah, siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012.

3. Teknik pengambilan sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik ini dipandang lebih efektif dan efisien, dimana teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel yang didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Suharsimi arikunto,2002:117). Pengambilan sampel dengan cara ini dengan pertimbangan dan tujuan tertentu, yaitu siswa yang kepercayaan dirinya rendah di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran disekolah dibandingkan dengan siswa lain.

E. Pengumpulan Data

1. Jenis data dan sumber data penelitian

a. Jenis data

Jenis data yang diungkap dalam penelitian ini adalah tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diadakan *treatment*. Jenis data ini berupa nilai tes awal (*pre-test*) dan nilai tes akhir (*post-test*) yang masing-masing dicari *mean*-nya untuk dicari perbedaannya. Karena data tingkat kepercayaan diri siswa berupa skor tingkat kepercayaan diri maka data tersebut termasuk data kuantitatif. Data kuantitatif memaksimalkan objektivitas desain penelitian, dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol (Nana sukmadinata 2007).

b. Sumber data penelitian

Sumber data yang di gunakan sebagai obyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012 yang di peroleh dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

2. Teknik pengumpulan data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode skala psikologi yang berupa daftar pernyataan. Menurut Sukmadinata (2007: 225) skala merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat mengukur, karena diperoleh hasil ukur yang berbentuk angka-angka. Pengumpulan data ini menggunakan skala deskriptif (*descriptive rating scale*) berupa pernyataan yang jawabannya berbentuk skala persetujuan atau penolakan terhadap pernyataan. Penilaiannya dengan menggunakan tipe jawaban pernyataan demikian: **SS** (sangat sesuai), **S** (sesuai), **TS** (tidak sesuai), **STS** (sangat tidak sesuai), berjumlah 45 butir.

Pemilihan jawaban sebuah pernyataan dinyatakan dengan kesesuaian atau ketidakesesuaian terhadap pernyataan tentang suatu objek. Bila subjek cenderung sesuai dengan pernyataan yang bermuatan positif (*favorable*) tentang objek, maka subjek mempunyai sikap positif terhadap objek tersebut. Bila cenderung tidak sesuai dengan pernyataan yang bermuatan positif (*favorable*), berarti subjek mempunyai sikap negatif terhadap objek tersebut. Sebaliknya bila subjek cenderung sesuai terhadap pernyataan yang bermuatan negatif (*unfavorable*), maka subjek mempunyai sikap negatif terhadap objek, dan bila subjek cenderung tidak sesuai terhadap pernyataan yang bermuatan negatif (*unfavorable*), maka subjek mempunyai sikap positif terhadap objek tersebut. Pemberian skor atas pernyataan yang telah diberi jawaban dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Penskoran Angket

Jawaban Pernyataan	Sangat sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
Skor pernyataan positif (<i>favorable</i>)	4	3	2	1
Skor pernyataan negatif (<i>unfavorable</i>)	1	2	3	4

Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu angket yang menggunakan item-item pernyataan menggali atau merekam informasi mengenai responden dan disertai kemungkinan jawabannya, sehingga tinggal memilih jawaban yang dinilainya paling sesuai. Dengan menggunakan ketentuan sebagai berikut.

Langkah-Langkah Penyusunan Angket :

1. Menulis konsep dasar.

Langkah awal dari penyusunan angket pada penelitian ini merumuskan konsep dasar tingkat kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Menentukan variabel-variabel dari konsep dasar tersebut.
3. Mencari indikator-indikator yang diteliti.

Indikator-indikator ini akan diuraikan menjadi deskriptor-deskriptor yang kemudian dijadikan sebagai dasar untuk menyusun item-item pertanyaan pada angket.

4. Membuat kisi-kisi angket.
5. Menyusun pertanyaan

Setiap item pertanyaan dibuat berdasarkan indikator-indikator yang terdapat pada kisi-kisi.

6. Uji validitas dan Reliabilitas

Untuk mencari validitas angket dipergunakan teknik *expert judgement* dan uji validitas Reliabilitas menggunakan bantuan *SPSS 16*.

commit to user

Penyusunan angket berbentuk pernyataan. Penyusunannya diawali dengan perumusan definisi dari variabel yang akan diukur secara operasional, yaitu tingkat kepercayaan diri. Berbentuk skala sikap dengan jumlah 45 item pernyataan. Rumusan definisi tersebut disusun dalam sebuah matriks kisi-kisi penyusunan instrumen, seperti pada tabel 3.3 yang berisi komponen variabel, aspek, dan indikator.

Tabel 3.4 Kisi-kisi penyusunan angket

Definisi Operasional Variabel	Aspek	Indikator	No. Item Pernyataan
Kepercayaan diri yang akan di tumbuh kembangkan melalui bimbingan kelompok dengan metode bermain peran diharapkan nantinya siswa memiliki- kepercayaan diri yang lebih baik di dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Siswa memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya, siswa mampu mengekspresikan emosinya, optimis dan tidak mudah putus asa, selalu bersikap tenang di dalam mengerjakan sesuatu serta memiliki pemikiran yang positif, memiliki tanggung	Optimis	Yakin akan kemampuan yang ada pada dirinya sendiri.	40, 22, 7
		Pandangan positif mengenai diri dan masa depan.	4, 23, 33
		Tidak mudah putus asa.	25, 10, 32
	Berpikir positif	Cara pandang positif terhadap situasi di luar dirinya	8, 13,15
		Cara pandang positif terhadap orang lain	37, 9, 26
		Sikap positif di dalam menjalani cobaan hidup	31, 12, 5
	Mandiri	Tidak selalu bergantung pada orang lain	27, 1,11
		Mampu melaksanakan tugas tanpa menunggu orang lain	20, 18,2
		Mampu memahami dan menerima kondisi diri	41, 44, 42, 43
		Mampu mengaktualisasikan diri	28, 19,17
Yakin dengan	Tidak membandingkan diri dengan orang lain	29, 35, 16	

jawab dan sikap toleransi	kemampuan sendiri dan tidak berlebihan	Yakin dengan kemampuan sendiri	3, 6, 24
		Memahami kekurangan diri	21, 45, 30
	Toleransi	Menghargai pendapat orang lain	36, 38
		Tidak mementingkan kepentingan pribadi	14, 34, 39
Jumlah butir soal			45

a. Uji Validitas

Pada penelitian dibutuhkan instrumen penelitian yang telah memenuhi persyaratan tertentu. Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur. Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrument, instrument yang valid mempunyai validitas tinggi sebaliknya yang kurang valid mempunyai validitas rendah (Suharsimi Arikunto, 2002). Setelah hasil diketahui, langkah selanjutnya adalah angka hasil perhitungan tersebut diinterpretasikan dengan rentang kriteria penafsiran seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Rentang Kriteria Penafsiran Validitas

No.	Besar Nilai r	Penafsiran
1	0,91 – 1,00	Sangat Tinggi; korelasi bisa dipercaya
2	0,71 – 0,90	Tinggi; korelasi sangat jelas
3	0,41 – 0,70	Sedang; cukup ada korelasi
4	0,21 – 0,40	Rendah; ada korelasi tetapi sedikit
5	< 0,21	Sangat rendah; boleh diabaikan saja

(Raka Joni, 1986: 145)

Instrumen skala yang nantinya akan digunakan dalam penelitian ini di uji validitas dan reliabilitasnya agar skala yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan sebagai instrumen yang memenuhi syarat sebagai alat ukur di dalam penelitian. Pelaksanaan uji coba skala dilakukan pada siswa SMPN 8 Surakarta dikarenakan populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMPN Surakarta. Penelitian ini mengujicobakan skala sebanyak 45 item, yang di uji cobakan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas VII E SMPN 8 Surakarta sebanyak 32 siswa. Hasil yang diharapkan dari pelaksanaan uji coba skala adalah untuk memperoleh instrumen skala yang memenuhi standar valid dan reliabel.

Setelah skala diujicobakan kepada subjek uji coba, dilakukan analisis terhadap hasil uji coba. Hasil yang diperoleh di tabulasikan (tabulasi data) kemudian di analisis dengan menggunakan *SPSS 16*. Dari 45 item skala yang di uji coba, terdapat 42 item skala yang dikatakan valid dan 3 item skala tidak valid. Berikut ini adalah no item yang telah valid yaitu: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 45. Kemudian no item skala yang tidak valid (validitas rendah) yaitu: 7, 29, 43. Demikian adalah hasil uji coba no item skala yang valid dan tidak valid yang diperoleh dan telah di analisis dengan bantuan program *SPSS for MS Windows version 16*.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah cukup baik (Suharsimi Arikunto 2002). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *Cronbach's Alpha*. Perhitungan uji realibilitas skala dihitung dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS for MS Windows version 16*. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas *Cronbach's Alpha*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.750	45

Perhitungan reliabilitas instrument skala tingkat kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,750. Perhitungan yang lebih lengkap dapat dilihat dan disajikan secara lengkap pada lampiran. koefisien reliabilitas (rtt) dianggap memuaskan apabila koefisiennya mencapai 0,6. sehingga koefisien reliabilitas (rtt) dari instrument skala tingkat kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran tersebut adalah $0,750 > 0,6$. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument skala tingkat kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran tersebut reliable, yang selanjutnya dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian. Reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran. Menurut Sukmadinata (2007:229) suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, bila instrument tersebut digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama.

F. Teknik Analisis Data

Guna mendapatkan hasil yang benar dan sesuai maka data yang diperoleh harus dianalisis. Adapun cara menganalisis dan mengolahnya sangatlah tergantung dari jenis datanya. Jenis data dalam penelitian ini adalah data yang dapat diukur secara langsung atau dapat dihitung. Sutrisno Hadi (2004: 74) menyatakan bahwa jenis data yang dapat diukur secara langsung atau dapat dihitung termasuk dalam jenis data kuantitatif. Data penelitian ini dapat secara langsung dihitung agar dapat diketahui hasilnya dikarenakan jenis data penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah *paired samples test*, *t-test* yang merupakan pengukuran parametrik.

1. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui keefektifan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran disekolah pada siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta, teknik yang digunakan adalah rumus *t-test*. Rumus *t-test* adalah salah satu teknik analisis data yang digunakan dalam desain penelitian pra eksperimen *one group pre-test post-test design* dengan membandingkan *mean pre-test* dan *post-test* (Suharsimi Arikunto, 2002: 275).

Tujuan digunakannya rumus *t-test* dalam penelitian ini untuk mengetahui signifikansi perbedaan dua *mean* sampel sebelum dan sesudah intervensi, yaitu *mean* kepercayaan diri.

Digunakan rumus *t-test* sebagai teknik analisis data yang digunakan untuk menguji apakah hipotesis alternatif (H_a) penelitian “Keefektifan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk Meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran disekolah” ini terbukti atau tidak, rumus *t-test* sebagai berikut :

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

(Suharsimi Arikunto, 2002: 275)

Keterangan :

t-test : perbedaan tes awal dan tes akhir

Md : Mean dari deviasi (*d*) antara *pre-test* dan *post-test*

N : Jumlah subjek

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

Untuk mempermudah perhitungan peneliti menggunakan bantuan *SPSS for MS Windows version 16*.

Kriteria pengujian untuk rumus *t-test* adalah jika Hipotesis Alternatif (H_a) diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan Hipotesis Nihil (H_o) ditolak sedangkan Hipotesis Alternatif (H_a) ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan Hipotesis Nihil (H_o) diterima. Apabila Hipotesis Alternatif (H_a) diterima maka ada keefektifan bimbingan *commit to user*

kelompok dengan metode bermain peran terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran disekolah siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta dan jika Hipotesis Nihil (H_0) diterima maka tidak ada keefektifan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran disekolah siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan rancangan penelitian yang akan dilaksanakan, penelitian ini hanya sampai pada uji efektifitas untuk mengetahui keefektifan suatu layanan bagi perubahan perilaku siswa. Variabel dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan metode bermain peran, sedangkan variabel yang dikenakan intervensi adalah kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Adapun mengenai tahapan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap 1 (Studi Pendahuluan “*Need Assesment*”)

Studi pendahuluan bertujuan untuk memperoleh data awal sebagai dasar pengembangan model. Sumber yang digunakan antara lain, buku dan artikel. Studi pendahuluan bertujuan untuk mengetahui dan memahami keadaan lapangan, berkaitan dengan kondisi tingkat kepercayaan diri siswa pada saat itu.

b. Tahap 2 (Merancang Teknik Metode Bermain peran)

Tahap ini dilakukan dengan studi literature dan kajian hasil penelitian sebelumnya yang relevan untuk menjadi landasan dasar penelitian ini. Perencanaan ini meliputi rancangan produk yang akan dihasilkan, serta proses pengembangannya.

c. Tahap 3 (Pengembangan Produk Awal : Layanan Metode Bermain Peran)

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah mengembangkan metode bermain peran. Kegiatan ini dilakukan untuk menghasilkan panduan intervensi yang berpotensi menjadi produk. Kelayakan produk dapat diperoleh

commit to user

melalui uji rasional dengan memperhatikan saran-saran yang diberikan oleh ahli. Uji modul dilakukan dengan dosen psikologi untuk membahas tentang langkah-langkah penerapan teknik bermain peran.

Pengembangan panduan intervensi, disusun dengan struktur sebagai berikut:

- a. Sampul
- b. Kata Pengantar
- c. Daftar Isi
- d. Isi Panduan
 - 1) Materi : Kepercayaan diri (optimis, berpikir positif, mandiri, yakin dengan kemampuan sendiri dan tidak berlebihan, toleransi)
 - a) Pengertian
 - b) Tujuan umum dan khusus
 - c) Daftar tahapan kegiatan
 - d) Pembentukan kelompok
 - e) Penjelasan bermain peran dan percaya diri
 - f) Mekanisme bermain peran
 - g) Memilih topik yang sesuai dan telah disepakati
 - h) Pelaksanaan Metode Bermain Peran
 - i) Evaluasi Kegiatan
 - j) Kesimpulan serta Kesan dan Pesan

d. Tahap 4 (Uji Rasional)

Tahapan selanjutnya adalah menguji kelayakan dari panduan intervensi terhadap ahli, dalam rangka untuk mencari validitas isi, kelayakan materi, kelayakan panduan, dan kelayakan operasionalisme materi. Kaitannya dengan penelitian ini produk awal mendapat bantuan guru pembimbing di sekolah yang menjadi tempat penelitian dan dosen pembimbing.

e. Tahap 5 (Revisi Modul)

Tahap revisi ini, terdapat kegiatan pokok yang dilakukan, yaitu melakukan validitas untuk memperoleh panduan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran yang layak secara isi dan operasionalisasinya sebagai panduan untuk meningkatkan kepercayaan diri.

f. Tahap 6 (Uji Coba Terbatas)

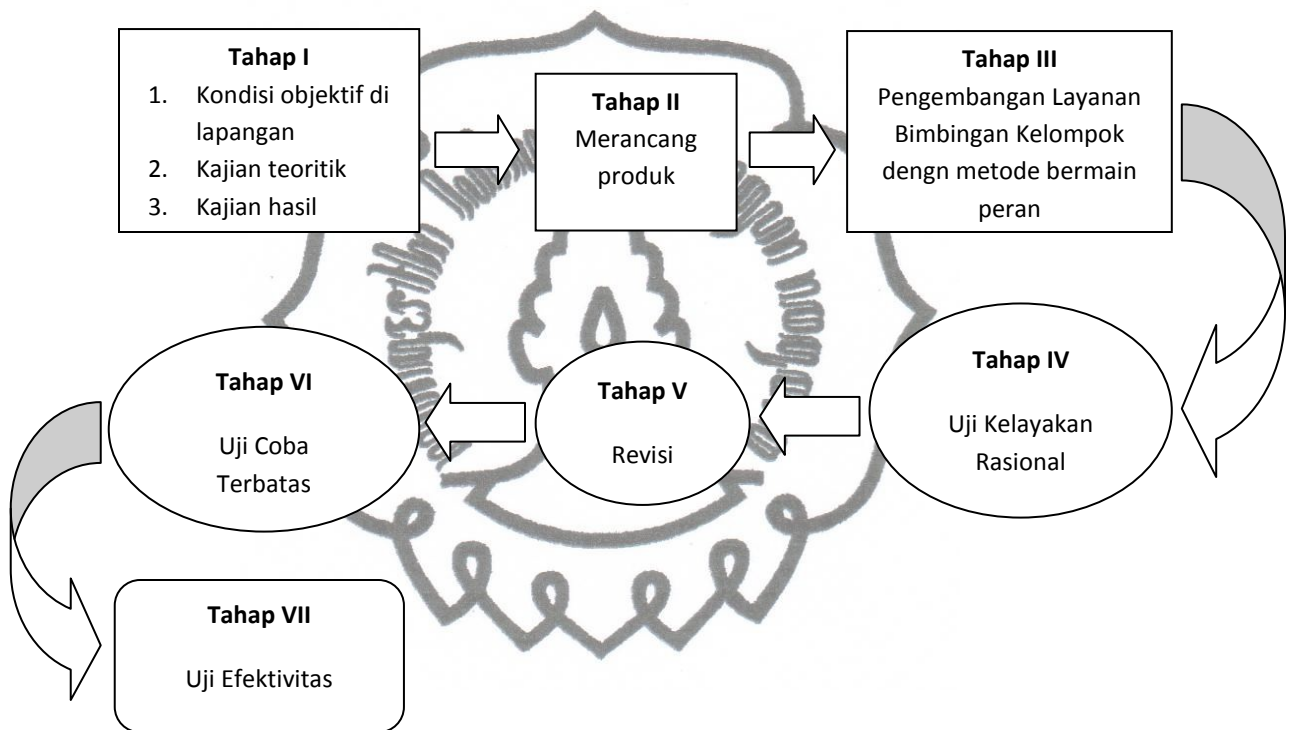
Kegiatan uji coba terbatas merupakan kegiatan menyusun rencana untuk melakukan uji terbatas. Kemudian menyiapkan fasilitator dalam rangka membantu tercapainya pelaksanaan uji coba terbatas. Selanjutnya sebagai masukan untuk perbaikan panduan intervensi dilakukan proses refleksi, sehingga diketahui tingkat kelayakan isi dan operasional pada pengembangan metode bermain peran.

g. Tahap 7 (Uji Keefektifan)

Pada tahap ini keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran diuji. Uji keefektifan panduan intervensi dengan metode eksperimen dengan design *one group pretest-posttest*. Pemilihan penggunaan penelitian eksperimen karena ingin mencari informasi mengenai keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran pada siswa SMPN 8 Surakarta, yang ditunjukkan dengan sikap kurang percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk atau jenis rancangan penelitian eksperimental, desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*.

G. Prosedur Penelitian

Demikian disajikan gambar diagram dari prosedur penelitian dan pengembangan. Untuk mempermudah dalam pembacaan prosedur penelitian tersebut, dapat digambarkan pada diagram berikut:



Gambar 3.1. prosedur penelitian pengembangan

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi data

Pada bab ini akan dibahas mengenai proses dan hasil penelitian, Langkah awal dalam pelaksanaan penelitian ini adalah menyusun prosedur pelaksanaan penelitian. Penyusunan prosedur penelitian ini dilakukan agar pelaksanaan penelitian ini dapat terstruktur, sehingga penelitian dapat terlaksana. Prosedur pelaksanaan penelitian dan pembahasan hasil penelitian akan dijelaskan secara rinci, antara lainnya sebagai berikut :

1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

a. Persiapan penelitian

Persiapan penelitian merupakan langkah awal yang dilaksanakan sebelum penelitian dilaksanakan. Persiapan penelitian ini dilakukan agar kegiatan awal yang harus dilakukan pada penelitian dapat seluruhnya terlaksana, sehingga dapat mendukung pelaksanaan penelitian. Adapun persiapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini antara lain meliputi:

1) Menyusun angket kepercayaan diri

Penyusunan angket ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kepercayaan diri yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Angket ini diberikan kepada seluruh siswa kelas VII dan digunakan untuk pengambilan sampel. Adapun penyusunan angket kepercayaan diri adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun kisi-kisi angket dan menjabarkan indikator-indikator kedalam butir-butir pernyataan
- b) Uji coba angket dan analisis angket, sehingga dapat diketahui validitas dan reliabilitasnya.
- c) Memilih butir pernyataan yang dianggap valid kemudian disusun kembali menjadi sebuah angket yang kemudian digunakan untuk pelaksanaan test awal (*pre test*).

commit to user

b) Studi Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan merupakan pengukuran kebutuhan (*need assessment*) mengenai kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran para siswa yang perlu ditingkatkan. Selanjutnya kegiatan persiapan penelitian, studi lapangan, dan perancangan model sebagai produk yang mencakup penyusunan produk hipotetik akan dijelaskan di bawah ini:

1) Profil awal kepercayaan diri siswa

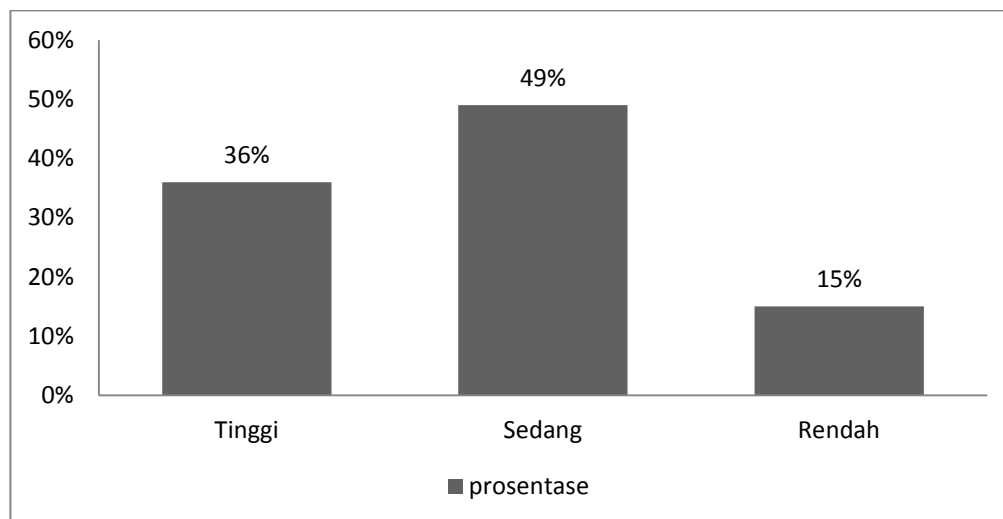
Profil awal yang di peroleh dari studi pendahuluan tentang kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa dari 226 siswa. Siswa yang memperoleh skor untuk katagori tingkat kepercayaan diri tinggi dalam kegiatan pembelajaran ada 82 siswa atau sebanyak 36%, katagori tingkat kepercayaan diri sedang ada 110 siswa atau sebanyak 49%, dan untuk katagori tingkat kepercayaan diri rendah ada 34 siswa atau sebanyak 15%. Secara lebih rinci dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Statistik Studi pendahuluan (*need assessment*)

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pre-test	226	72	97	169	30610	135.44	1.068	16.049	257.554
Valid N (listwise)	226								

Tabel 4.2. Tingkat kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Rentang nilai (Interval)	Kategori	Jumlah	
		Frekuensi	%
>143,467	Tinggi	82 orang	36%
143,467 - 119,39	Sedang	110 orang	49%
<119,39	Rendah	34 orang	15%



Grafik 4.1 Diagram data hasil tingkat kepercayaan diri

Dari hasil yang dapat dilihat demikian dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah didalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian siswa yang masuk dalam kriteria tingkat kepercayaan diri rendah di dalam kegiatan pembelajaran akan di berikan bantuan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran, atau secara minimal dapat memberikan perubahan kepercayaan diri yang lebih baik dari sebelumnya. Agar nantinya dengan kepercayaan diri yang baik, kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Secara lebih rinci hasil studi pendahuluan untuk mengetahui profil awal tingkat kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran akan disajikan di bagian lampiran.

2) Pengambilan sampel

Sampel penelitian adalah salah satu komponen yang penting untuk melaksanakan penelitian ini. Berdasarkan teknik sampling bertujuan (purposive sample), sampel penelitian diambil dari populasi kelas VII yang menunjukkan kepercayaan diri rendah dalam kegiatan pembelajaran. Sampel penelitian ini kemudian digunakan sebagai subjek eksperimen yang akan di berikan *treatment* layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain

commit to user

peran. Penelitian ini dilaksanakan tanpa menggunakan kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Hal tersebut didasarkan atas pertimbangan pengambilan sampel tidak dipilih secara random.

3) Menyusun silabus, satuan layanan, dan modul

Penyusunan silabus bertujuan untuk merencanakan pelaksanaan *treatment* pada suatu standar kompetensi tertentu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peneliti. Silabus yang disusun berisi kompetensi dasar, indikator, materi yang akan digunakan pada pelaksanaan layanan, alokasi waktu tiap pertemuan, dan bahan atau alat yang dibutuhkan dalam pelaksanaan layanan. Silabus tersebut kemudian disusun menjadi satuan layanan yang digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri. Selanjutnya menyusun rincian materi layanan digunakan sebagai bahan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran, yang kemudian dibuat dalam bentuk modul.

c) Tahap Merancang Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Bermain Peran

Tahap ini dilakukan setelah pelaksanaan studi lapangan dan kajian literature. Berdasarkan hasil studi lapangan mengenai program layanan bimbingan dan konseling di SMPN 8 Surakarta menyebutkan bahwa apabila dari segi bidang layanan bimbingan masih cenderung diperbanyak pada bidang bimbingan karir dan belum optimal dibidang lainnya. Segi fasilitas pelaksanaan kegiatan bimbingan masih kurang memadai, dari studi pendahuluan di peroleh 15% atau dengan jumlah 34 siswa pada kategori tingkat kepercayaan diri rendah di dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian kajian literatur bertujuan menelaah teori dan konsep tentang layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran dan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran, dikaji dan lalu digunakan didialogkan dengan fakta-fakta empiris. Selanjutnya hasilnya menjadi dasar dalam mendesain

program hipotetik yaitu layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penyusunan ini dilakukan untuk merumuskan kegiatan layanan serta modul sebagai pedomannya.

d) Tahap Pengembangan Modul

Tujuan dari tahap pengembangan modul adalah mengembangkan intervensi yang efektif terhadap kegiatan layanan bimbingan pada siswa. Layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran merupakan salah satu dari berbagai alternatif untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa didalam kegiatan pembelajaran. Pada pengembangan ini dilakukan kajian lapangan dengan menggunakan desain eksperimen *one group pretest-posttest design* yang bertujuan agar layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran tersebut dapat terbukti efektif. Tahap pengembangan secara rinci diuraikan sebagai berikut :

Model Hipotetik Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Dalam Kegiatan Pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, menunjukkan bahwa masih ada sejumlah siswa yang perlu ditingkatkan kepercayaan dirinya agar kegiatan pembelajarana dapat berjalan optimal. Kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran sangat penting, karena dapat mempengaruhi keberhasilan proses kegiatan belajar siswa. Kurangnya kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan hambatan terutama dalam pencapaian proses belajar yang optimal.

Upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat penting, terutama untuk mengatasi hal – hal seperti di atas. Oleh karena itu, perlu disusun Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Dalam

Kegiatan Pembelajaran Siswa SMPN 8 Surakarta. Layanan bimbingan dapat diartikan proses pemberian bantuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hasil pengembangan berupa modul layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran. Modul pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran merupakan panduan pelaksanaan praktik yang digunakan oleh fasilitator (peneliti) untuk memberikan training kepada para siswa dalam usaha meningkatkan kepercayaan diri para siswa. Fungsi dari pedoman pelaksanaan adalah mempermudah fasilitator dalam memberikan training dan melaksanakan training secara sistematis.

e) **Uji Rasional Kelayakan Modul**

Langkah selanjutnya dalam penelitian dan pengembangan ini adalah uji rasional kelayakan modul. Uji kelayakan dilakukan oleh pakar bimbingan dan konseling, pakar psikologi, guru bimbingan dan konseling. Pakar bimbingan dan konseling di sini adalah dosen pembimbing, guru bimbingan dan konseling. Pemilihan pakar ini bertujuan agar mendapatkan masukan yang bervariasi, sehingga dapat ditemukan validitas rasional secara efektif.

Upaya untuk mengetahui validitas rasional modul diperlukan masukan dalam bentuk penilaian secara langsung, baik berupa pengarahan, catatan maupun pengisian instrumen angket yang diisi oleh pakar.

Secara garis besar, hal – hal yang menjadi penilaian para pakar adalah struktur modul dan isi modul. Struktur modul terdiri dari halaman cover, judul, sistematika penulisan, keterbacaan, kelengkapan materi, serta penggunaan istilah bahasa Indonesia maupun istilah asing. Hal – hal yang berkaitan dengan isi modul meliputi rasional, tujuan, sasaran intervensi, kompetensi, struktur evaluasi, dan indikator keberhasilan.

Selanjutnya penjelasan mengenai struktur modul dan isi modul adalah sebagai berikut :

a. Struktur

Struktur modul mencakup dari halaman cover, judul, sistematika penulisan, keterbacaan, kelengkapan materi, serta penggunaan istilah bahasa Indonesia maupun istilah asing. Evaluasi dari pakar memberikan saran antara lain cover harus diperjelas dan diperindah sesuai dengan tema ketrampilan bermain peran, materi lebih dilengkapi dengan gambar yang mendukung setiap aspek materi modul, dan penggunaan istilah bahasa asing diberikan penjelasan yang lengkap dengan pemakaian bahasa Indonesia.

b. Isi modul

Hal – hal yang berkaitan dengan isi modul meliputi, tujuan, sasaran, indikator keberhasilan, strategi, materi dan evaluasi. Penjelasan dari komponen – komponen ini adalah :

1) Tujuan

Tujuan merupakan hal – hal yang diharapkan dapat berubah setelah menerima intervensi. Tujuan umum modul ini adalah mampu meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan tujuan khusus modul adalah memahami hakikat kepercayaan diri, menyadari pentingnya kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran, mampu meningkatkan kepercayaan diri serta mampu mempraktikkan kepercayaan diri yang baik di dalam kegiatan pembelajaran.

2) Sasaran

Sasaran intervensi adalah siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta yang memiliki skor kepercayaan diri dalam kategori rendah.

3) Kompetensi

Kompetensi yang dimaksud adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh para siswa dalam menerapkan kepercayaan diri yang baik di dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan ini terdiri dari aspek aspek. Setiap aspek memiliki komponen operasional yang menggambarkan secara jelas aspek –

aspek tersebut. Menurut pakar, kompetensi yang disusun sudah memenuhi syarat untuk diintegrasikan ke dalam modul.

4) Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan adalah meningkatnya kepercayaan diri siswa didalam kegiatan pembelajaran antara sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai ukuran keberhasilan modul. Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan angket pretest dan posttest serta angket yang menitikberatkan mengenai perubahan yang sudah dialami siswa setelah dilakukan *treatment*.

f) Revisi Modul

Bagian ini merupakan tahap untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk pengembangan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran berdasarkan dari masukan para pakar. Hasil uji pakar di lakukan oleh 4 guru bidang bimbingan dan konseling, hasil uji pakar sebagai berikut: Subjek 1 memberi nilai 62, subjek 2 adalah 66, subjek 3 adalah 64 dan subjek 4 adalah 68 (lampiran 9).

Revisi yang dilakukan menyangkut tata bahasa, jenis tulisan yang digunakan serta kerapian letak tata tulis sehingga terlihat lebih menarik. Sementara dari segi layanan sudah layak untuk diimplementasikan.

g) Uji Coba Terbatas

Modul dan layanan yang sudah direvisi sesuai masukan dari para pakar dan praktisi kemudian di ujikan pada guru bimbingan untuk diimplementasikan. Pada tahap ini dilakukan percobaan kegiatan layanan oleh peneliti dan guru bimbingan. Kegiatan dilaksanakan pada hari Senin 16 April 2012, setelah uji coba layanan selesai, dilakukan refleksi dan penilaian oleh peneliti dan guru bimbingan. Dalam sebuah diskusi hasilnya menyatakan bahwa penerapan dari layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran ini operasional dan dapat mengkover latar belakang siswa. Responden uji coba modul layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran

dilakukan pada 12 (dua belas) siswa dari kelas VIII SMP N 8 Surakarta. Prosedur uji coba modul meliputi peneliti memberikan modul kepada siswa, masing-masing satu modul. Selanjutnya peneliti menjelaskan materi secara umum.

Berikutnya siswa yang melakukan uji coba melihat dan membaca modul mulai dari halaman depan sampai selesai. Selanjutnya, subjek uji coba mengisi angket mengenai masukan dan saran yang sudah disiapkan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi angket uji coba modul meliputi kesesuaian materi dengan tujuan yang ingin dicapai, kualitas materi dengan tujuan yang ingin dicapai, dan cara penyajian materi. Lembar evaluasi modul dapat dilihat pada bagian lampiran 11. Hasil analisis evaluasi materi uji coba modul, sebagai berikut: Subjek 1 dengan nilai 85, subjek 2 adalah 85, subjek 3 adalah 90, subjek 4 adalah 90, subjek 5 adalah 90, subjek 6 adalah 85, subjek 7 adalah 95, subjek 8 adalah 90, subjek 9 adalah 90, subjek 10 adalah 80, subjek 11 adalah 85 dan subjek 12 dengan nilai 95.

Hasil evaluasi materi uji coba model yang disampaikan oleh fasilitator di atas, menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh oleh subjek uji coba adalah 90 dan nilai terendah adalah 80, rata-rata nilai evaluasi hasil uji coba modul adalah 88,33. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar subjek uji coba telah memahami materi yang disampaikan oleh fasilitator. Tabel hasil analisis evaluasi modul dapat dilihat pada bagian lampiran 11.

Berdasarkan pengamatan pada saat uji coba layanan, peneliti dan guru bimbingan menilai siswa sangat antusias dengan hal baru dalam layanan bimbingan tersebut.

h) Uji Efektifitas Modul

Mengacu pada rumusan masalah dalam penelitian ini sesuai yang dipaparkan pada pendahuluan, bahwa penelitian ini menguji efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di dalam kegiatan pembelajaran dengan

commit to user

menggunakan teknik Paired-Sample t-test, sehingga akan disajikan antara lain: pengujian pre-test dan post-test, uji normalitas dan pengujian hipotesis.

2. Pelaksanaan penelitian

Pelaksanaan penelitian ini adalah pemberian *treatment* layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran kepada subjek eksperimen. Berkaitan dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran, peneliti bekerjasama dengan guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 8 Surakarta untuk pengaturan jadwal pemberian *treatment*. Tujuan pemberian layanan adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran ini dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap perlakuan 45 menit, mulai dari tgl 28-april 2012 sampai dengan 5 Mei 2012. Materi yang diberikan telah terangkum di dalam modul, disesuaikan dengan aspek-aspek yang terkandung dalam definisi operasional kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran. Secara lebih rinci untuk mengetahui hasil dari setiap kali pemberian *treatment* berdasarkan tiap aspek, data prosentase peningkatan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran akan diuraikan dibawah ini:

Tabel 4.3 Statistik treatment 1

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mode	Mean	Std. Deviation
pretest	22	18.00	23.00	20.00	20.709	1.62032
posttest	22	24.00	29.00	28.00	26.215	1.48839
Valid N (listwise)	22					

Tabel 4.4 Statistik treatment 2

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mode	Mean	Std. Deviation
Pretest	22	17.00	23.00	18.00	20.538	1.99350
Posttest	22	22.00	28.00	25.00	25.157	1.78073
Valid N (listwise)	22					

Tabel 4.5 Statistik treatment 3

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mode	Mean	Std. Deviation
Pretest	22	25.00	32.00	30.00	28.802	1.99326
Posttest	22	32.00	38.00	34.00	35.116	1.78315
Valid N (listwise)	22					

Tabel 4.6 Statistik treatment 4

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mode	Mean	Std. Deviation
Pretest	22	16.00	21.00	20.00	18.642	1.64882
Posttest	22	22.00	27.00	25.00	25.427	1.43623
Valid N (listwise)	22					

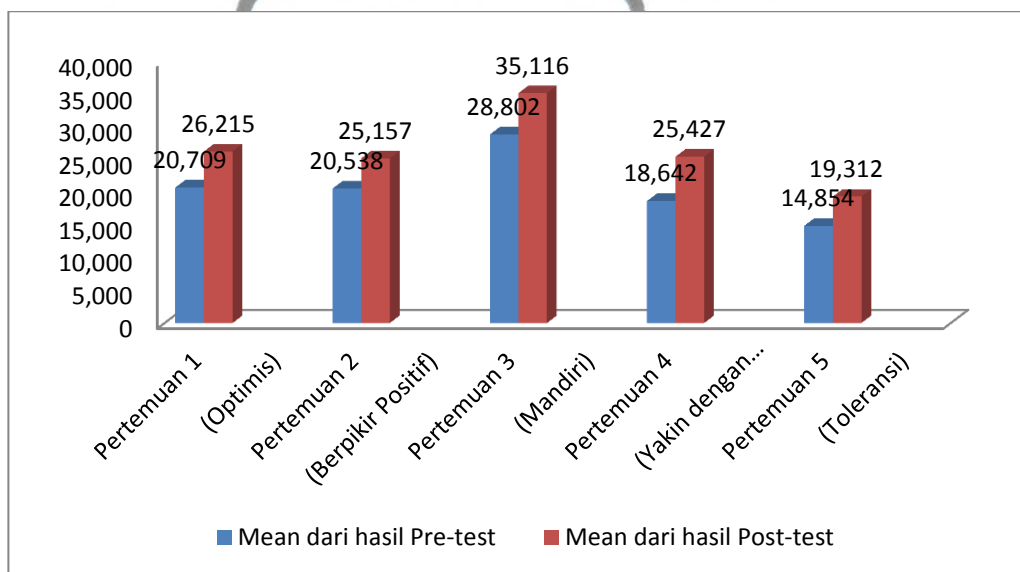
Tabel 4.7 Statistik treatment 5

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mode	Mean	Std. Deviation
Pretest	22	12.00	16.00	16.00	14.845	1.28343
Posttest	22	17.00	20.00	20.00	19.312	.78954
Valid N (listwise)	22					

Tabel 4.8 Perbandingan mean stiap pemberian *treatment*

No	Aspek yang di tingkatkan setiap treatment	Mean		Std.Deviation		Mode	
		Pre-test	Pos-test	Pre-test	Pos-test	Pre-test	Pos-test
1	Pertemuan 1 (Optimis)	20,709	26,215	1,62032	1,48839	20.00	28.00
2	Pertemuan 2 (Berpikir Positif)	20,538	25,157	1,99350	1,78073	18.00	25.00
3	Pertemuan 3	28,802	35,116	1,99326	1,78315	30.00	34.00

	(Mandiri)						
4	Pertemuan 4 (Yakin dengan kemampuan sendiri dan tidak berlebihan)	18,642	25,427	1,64882	1,43623	20.00	25.00
5	Pertemuan 5 (Toleransi)	14,854	19,312	1,28343	0,78954	16.00	20.00



Grafik 4.2 Grafik perbandingan mean dari setiap pemberian treatment

Tabel 4.3 sampai dengan 4.7 merupakan hasil dari perhitungan *Descriptive Statistics* menggunakan bantuan *program SPSS 16 for windows* bertujuan untuk dapat diketahui secara lebih jelas peningkatan dari setiap pemberian treatment berupa layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran yang ditinjau dari setiap aspek kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan dari hasil perhitungan mean setiap pemberian treatment dapat dilihat pada tabel perhitungan statistik diatas hasil mean atau sekor rata-rata subjek penelitian mengalami peningkatan. Selanjutnya hasil dari perhitungan statistik setiap kali pemberian treatment berdasarkan setiap aspek akan dipaparkan secara rinci pada bagian pembahasan.

Tabel 4.8 diatas menunjukkan Mean, Std.Deviation dan Mode. Perbedaan mean antara *pre-test* dan *post-test* subjek eksperimen dilihat dari aspek pada setiap pemberian treatment yaitu layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran mengalami peningkatana. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa skor masing-masing siswa yang menjadi subjek eksperimen mengalami peningkatan setelah pemberian *treatmen*, berupa layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran.

Grafik 4.2 diatas disajikan guna mengetahui secara lebih rinci perbedaan *mean* dari setiap pemberian *treatmen* dilakukan selama 5 kali pertemuan yang di tinjau dari setiap aspek, dapat dilihat pada grafik di atas warna biru merupakan hasil dari perhitungan *mean pre-test* sedangkan warna merah merupakan hasil dari perhitungan *mean post-test*. Dapat dilihat ada perbedaan yaitu berupa peningkatan *mean* skor *pre test* dan *post test* antara sebelum dan sesudah perlakuan *treatment*.

3. Penyajian Data

Data dalam penelitian ini adalah data tentang tingkat kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran. Data diperoleh dari pelaksanaan *pre-test* yang digunakan sebagai data awal dan data *post-test* digunakan sebagai data akhir. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan kepada populasi, yaitu siswa kelas VII. Sedangkan pelaksanaan *post-test* dilakukan kepada subjek eksperimen yang merupakan siswa dengan kategori kepercayaan diri rendah. Siswa dengan kategori tingkat kepercayaan diri rendah diperoleh dari hasil *pre-test*. Secara keseluruhan hasil dari data penelitian yang telah diperoleh akan di bahas sebagai berikut:

a. Data Awal

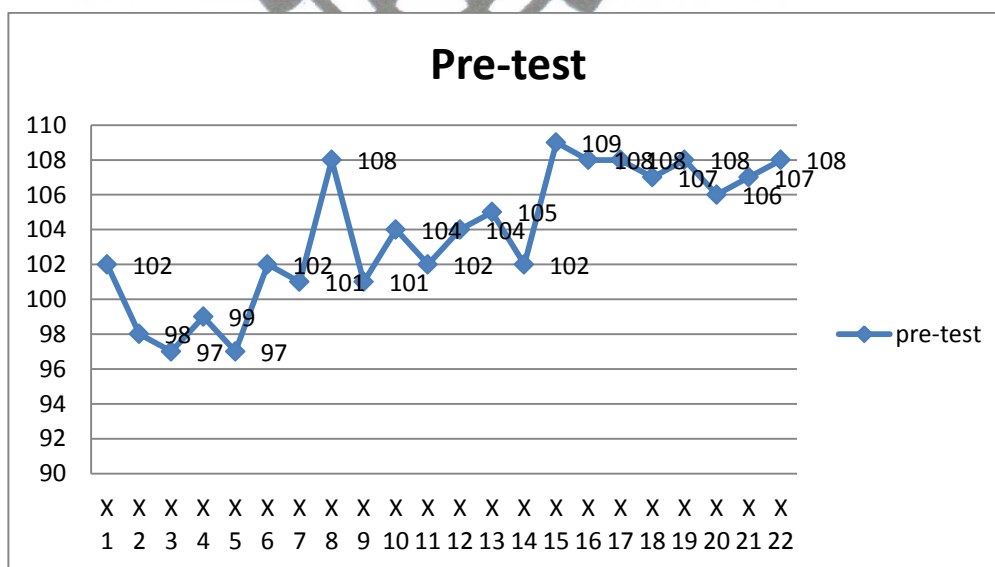
Berdasarkan hasil studi pendahuluan (*need assessment*) yang kemudian dikelompokkan berdasarkan kategori tingkat kepercayaan diri diatas, dari 226 siswa yang telah mengisi angket, terpilih 22 siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah. Selanjutnya 22 siswa tersebut

commit to user

kemudian dipilih menjadi subjek eksperimen. Berikut disajikan skor *pre-test* peserta didik yang menjadi subjek eksperimen beserta perhitungan statistik deskriptifnya:

Tabel 4.9 Skor Pre-test Subjek Eksperimen

NO	RESPONDEN	SKOR	NO	RESPONDEN	SKOR
1	X 1	102	12	X 12	104
2	X 2	98	13	X 13	105
3	X 3	97	14	X 14	102
4	X 4	99	15	X 15	109
5	X 5	97	16	X 16	108
6	X 6	102	17	X 17	108
7	X 7	101	18	X 18	107
8	X 8	108	19	X 19	108
9	X 9	101	20	X 20	106
10	X 10	104	21	X 21	107
11	X 11	102	22	X 22	108



Grafik 4.3 Diagram Skor Pretest Subjek Eksperimen

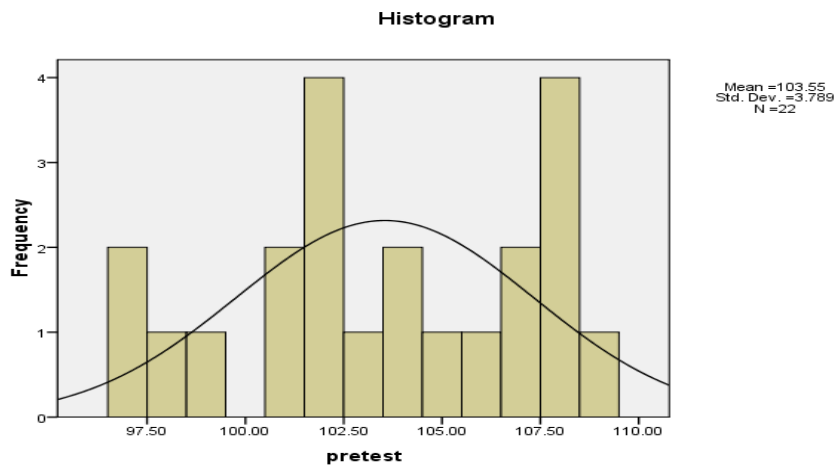
Tabel 4.10 Statistik Skor *Pre-test* Subjek Eksperimen

Statistics

Pre-test

N	Valid	22
	Missing	0
Mean		103.55E2
Median		1.0350E2
Mode		102.00 ^a
Std. Deviation		3.78880
Minimum		97.00
Maximum		109.00
Sum		2278.00

Perhitungan statistik tersebut dapat digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



Gambar 4.1 Histogram *Pre-test* Subjek Eksperimen

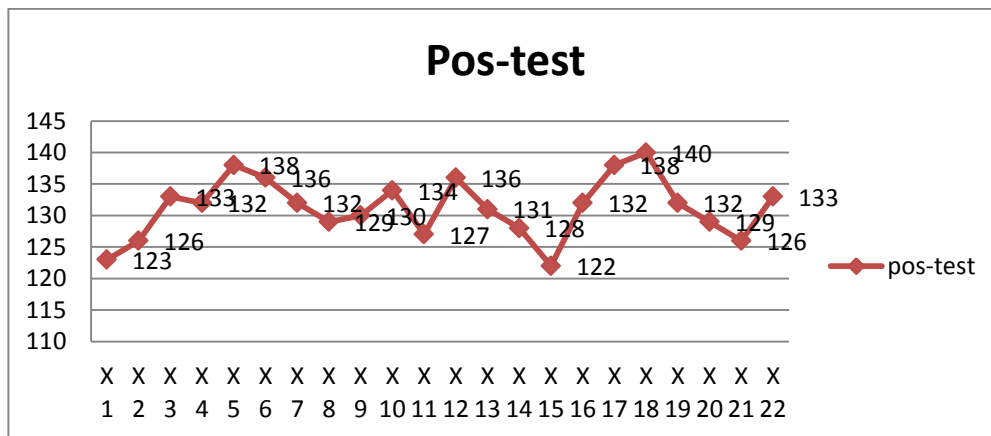
Berdasarkan tabel sajian skor pre test, statistik dan histogram diatas menunjukkan bahwa skor subjek eksperimen tersebut dengan nilai rata-rata 1.0355. Perolehan skor maksimum atau tertinggi dari subjek eksperimen diatas adalah 109, sedangkan skor minimum atau terendah adalah 97.

b. Data Akhir

Data akhir merupakan data *post test* subjek eksperimen yang menjadi evaluasi pelaksanaan *treatment*. Data akhir tersebut diperoleh dari pengisian angket yang sama dengan angket yang digunakan pada waktu pengumpulan data awal. Pelaksanaan *post test* diikuti oleh 22 siswa yang menjadi subjek eksperimen. Data akhir tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11 Skor Post-test Subjek Eksperimen

NO	RESPONDEN	SKOR	NO	RESPONDEN	SKOR
1	X 1	123	12	X 12	136
2	X 2	126	13	X 13	131
3	X 3	133	14	X 14	128
4	X 4	132	15	X 15	122
5	X 5	138	16	X 16	132
6	X 6	136	17	X 17	138
7	X 7	132	18	X 18	140
8	X 8	129	19	X 19	132
9	X 9	130	20	X 20	129
10	X 10	134	21	X 21	126
11	X 11	127	22	X 22	133



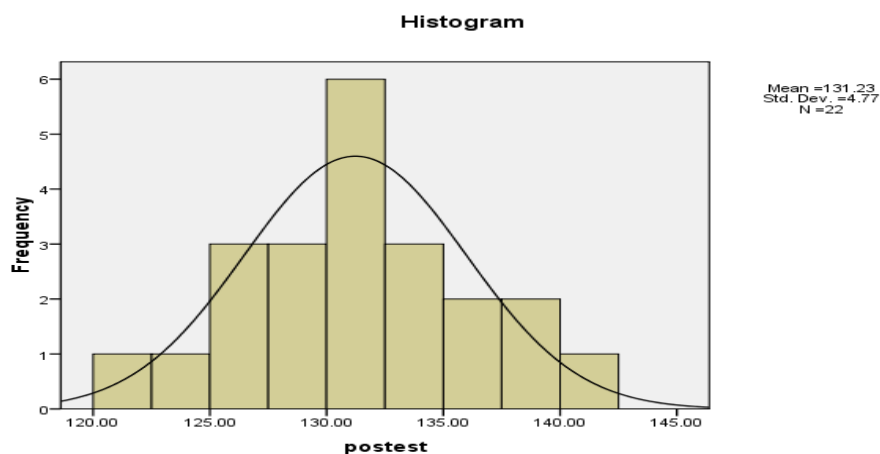
Grafik 4.4 Diagram Skor Pos-test Subjek Eksperimen

Tabel sajian skor *post test* tersebut menunjukkan, hasil skor angket tingkat kepercayaan diri subjek eksperimen setelah pemberian treatment berupa layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran. Perolehan skor tertinggi pelaksanaan *post test* dari subjek eksperimen diatas adalah 140, sedangkan skor terendah adalah 122. Berikut disajikan pula sajian data statistik deskriptif skor *post test* subjek eksperimen:

Tabel 4.12 Statistik Skor *Pos-test* Subjek Eksperimen

Statistics		
Pos-test		
N	Valid	22
	Missing	0
	Mean	131.23E2
	Median	1.3200E2
	Mode	132.00
	Std. Deviation	4.77026
	Minimum	122.00
	Maximum	140.00
	Sum	2887.00

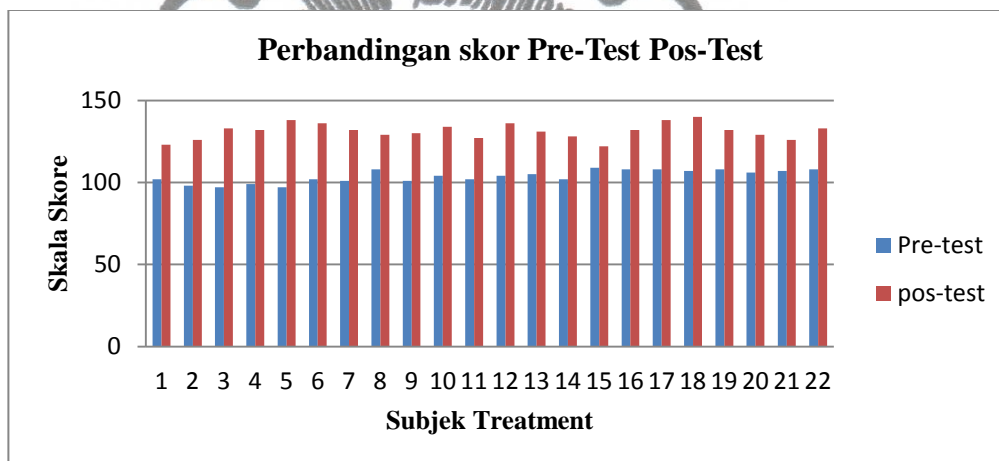
Perhitungan statistik tersebut dapat digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



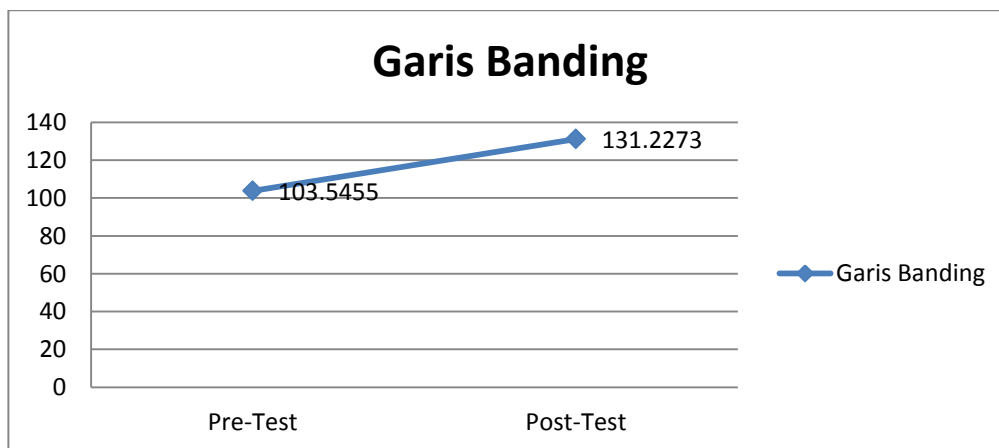
Gambar 4.2 Histogram Post-test Subjek Eksperimen

commit to user

Berdasarkan data perhitungan statistik dan histogram diatas menunjukkan bahwa jumlah data sebanyak 22 dan tidak ada data yang hilang. Mean atau rata-rata skor *post test* subjek eksperimen adalah 131,23. Median atau titik tengah semua data setelah diurutkan dan dibagi dua sama besar adalah 132. Mode atau nilai yang sering muncul yaitu 132. Standar deviasi atau ukuran penyebaran data adalah 4,77026. Skor maksimum atau tertinggi post test adalah 140, sedangkan skor minimum atau terendah adalah 122.



Grafik 4.5 Perbandingan Skor Pretest dan Posttest



Grafik 4.6 Perbandingan Mean

Berdasarkan grafik 4.4 diatas menunjukkan bahwa perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* subjek eksperimen, dapat diketahui berdasarkan letak garis merah (garis post test) berada diatas garis biru (garis pre test) dan kedua garis tersebut tidak saling bersentuhan. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa skor masing-masing siswa yang menjadi subjek eksperimen mengalami peningkatan.

Sedangkan grafik 4.5 merupakan gambaran dari skor *mean pre test* dan *post test* subjek eksperimen, dapat dilihat ada perbedaan yaitu berupa peningkatan *mean skor pre test* dan *post test*. Diketahui rata-rata skor (mean) sebelum diberikan *treatment* sebesar 103.5455 dan rata-rata skor setelah diberikan *treatment* mengalami peningkatan menjadi sebesar 131.2273.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum data dalam penelitian kuantitatif seperti penelitian eksperimen ini di uji hipotesis, diperlukan pengujian data terlebih dahulu atau disebut dengan uji persyaratan analisis. Salah satu uji persyaratan analisis, yaitu dengan menggunakan hitungan statistik. Pengujian persyaratan analisis dengan menggunakan hitungan statistik dibedakan menjadi dua, yaitu: 1) untuk penelitian komparatif, pengujian persyaratan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, 2) untuk penelitian korelasional mencakup uji normalitas dan linearitas (Sajidan, 2012:20)

Penelitian ini merupakan penelitian komparatif, namun tidak menggunakan uji homogenitas untuk pengujian persyaratan analisisnya. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya kelompok kontrol atau kelompok pembanding pada penelitian ini. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan dua atau lebih kelompok sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Dapat diartikan uji homogenitas hanya digunakan jika dalam suatu penelitian terdapat dua kelompok atau lebih yang diteliti dan berasal dari populasi yang sama. Atas pertimbangan tersebut, uji persyaratan analisis pada penelitian ini hanya menggunakan uji normalitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang normal, baik data *pretest* maupun data *post test* subjek eksperimen. Uji normalitas data penelitian ini menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan *program SPSS 16 for windows*. Dikemukakan oleh Yohanes Anton Nugroho (2011:33) bahwa uji Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk melihat seberapa besar kecenderungan populasi dari suatu sampel mendekati distribusi normal dan untuk menguji sampel berasal dari populasi yang identik. Uji normalitas menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov berlaku hipotesis:

H_0 (Hipotesis Nol) : data berasal dari populasi distribusi normal

H_a (Hipotesis Alternatif): data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal

Hipotesis tersebut selanjutnya diuji dengan statistik dengan kriteria uji sebagai berikut:

Jika $D_{hitung} > D_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika $D_{hitung} < D_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima

Uji normalitas dilakukan pada data awal atau *pre test* dan data akhir atau *post test* subjek eksperimen. Hasil uji normalitas data *pre test* subjek eksperimen dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.13 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov *Pre-test* Subjek Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		pretest
N		22
Normal Parameters ^a	Mean	103.55E2
	Std. Deviation	3.78880
Most Extreme Differences	Absolute	.137
	Positive	.113
	Negative	-.137
Kolmogorov-Smirnov Z		.644
Asymp. Sig. (2-tailed)		.802

Berdasarkan tabel uji normalitas diatas diketahui signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov data *pre test* atau nilai D_{hitung} adalah sebesar 0,802. Sedangkan D_{tabel} , dengan $n = 22$ dan $\alpha=0,05$, dapat dilihat dalam tabel kolmogorov-smirnov (lampiran) diketahui D_{tabel} adalah sebesar 0,281. Hal tersebut menunjukkan nilai $D_{hitung} > D_{tabel}$ ($0,802 > 0,281$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan data *pre test* berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Sedangkan hasil uji normalitas data *post test* subjek eksperimen dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.14 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov *Pos-test* Subjek Eksperimen

		Pos-test
N		22
Normal Parameters ^a	Mean	131.23E2
	Std. Deviation	4.77026
Most Extreme Differences	Absolute	.110
	Positive	.082
	Negative	-.110
Kolmogorov-Smirnov Z		.515
Asymp. Sig. (2-tailed)		.954

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel uji normalitas diatas, diketahui nilai D_{hitung} adalah sebesar 0,954 dan nilai D_{tabel} adalah sebesar 0,281. Hal tersebut menunjukkan nilai $D_{hitung} > D_{tabel}$ ($0,954 > 0,281$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan data *post test* subjek eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Mengetahui dari perolehan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov data *pre test* dan *post test* subjek eksperimen diatas, dapat disimpulkan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Berdistribusi normal mempunyai arti bahwa seluruh subjek eksperimen berasal dari populasi yang identik yaitu memiliki kriteria dan keadaan yang sama ketika belum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

C. Pengujian Hipotesis

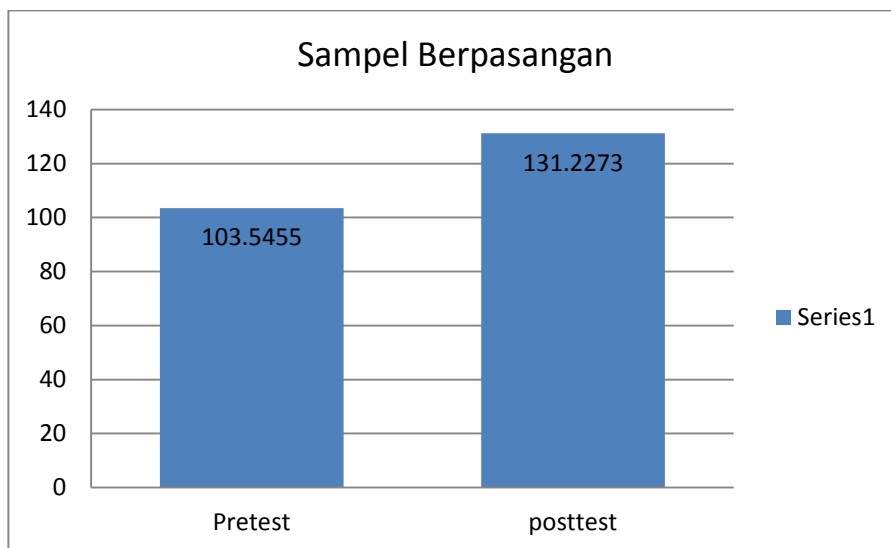
Uji Hipotesis : layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Hipotesis merupakan jawaban sementara sementara yang masih perlu di uji kebenarannya. Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya perumusan hipotesis. Hipotesis alternatif atau disingkat H_a adalah hipotesis yang menyatakan adanya suatu hubungan atau adanya suatu perbedaan antara dua kelompok kelompok. Sedangkan hipotesis nol atau disingkat H_0 adalah hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungan atau tidak ada suatu perbedaan antara dua kelompok (Suharsimi Arikunto, 2006:71)

H_a dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Pengujian hipotesis untuk menguji H_a dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Paired-Sample t-test atau analisis data yang membandingkan mean *pre test* dan *post test* untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*.

Deskripsi hasil penelitian antara pretest dan posttest dapat dilihat pada hasil analisis data terhadap pengujian hipotesis dengan menggunakan Paired-Sample t-test dengan tingkat signifikansi 0,05.

Tabel 4.15 Statistik Pretest dan Posttest Sampel Berpasangan

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	103.55E2	22	3.78880	.80777
	PosTest	131.23E2	22	4.77026	1.01702



Grafik 4.7 Statistik Pretest dan Posttest Sampel Berpasangan

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa mean atau rata-rata skor angket tingkat kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran *pre test* adalah sebesar 103,55. Sedangkan rata-rata skor angket pada pelaksanaan *post test* adalah sebesar 131,23. Jadi dapat disimpulkan adanya peningkatan mean atau rata-rata skor antara sebelum (*pre test*) dan sesudah perlakuan (*post test*).

Tabel 4.16 Hubungan Sampel Berpasangan

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTest & PosTest	22	.572	.05

Berikutnya pada tabel 4.9 diketahui tingkat korelasi antara skor *pre test* dan *post test* adalah sebesar 0,572 dan signifikansi 0,05. Sugiyono (2009:68) mengemukakan pendapatnya mengenai kriteria kekuatan koefisien korelasi yang dapat digambarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.17 Tingkat Koefisien Korelasi

INTERVAL KOEFISIEN KORELASI	TINGKAT HUBUNGAN
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel diatas, tingkat koefisien korelasi antara *pre test* dan *post test* pada penelitian ini berada pada tingkatan sedang karena nilai korelasi adalah 0,572 dan berada rentang angka antara 0,40 – 0,599.

Tabel 4.18 Uji Hipotesis Sampel Berpasangan.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PosTest	2.76818E1	4.05188	.86386	25.88531	29.4783	32.044	21	.000

Tabel diatas digunakan untuk pengujian H_a dalam penelitian ini. Pengujian H_a dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis

H_o : Tidak ada perbedaan rata-rata skor angket kepercayaan diri antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan

H_a : Ada perbedaan rata-rata skor angket kepercayaan diri antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan

2. Menentukan t hitung dan signifikansi

Dari tabel 4.18 diatas diketahui nilai t hitung adalah 32,044 dan signifikansi 0,000 yang berarti data ini signifikan.

3. Menentukan t tabel

t tabel dengan signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ (dibagi dua karena merupakan uji 2 sisi)

Kemudian mencari derajat kebebasan (df) = N (jumlah siswa) – 1

$$= 22 - 1$$

$$= 21$$

Selanjutnya untuk mengetahui t tabel dicari di dalam daftar t tabel dengan $\alpha = 0,025$ diketahui t tabel sebesar 2,079 (lampiran)

4. Kriteria pengujian

Dikemukakan oleh Duwi Priyatno (2009)

Jika $-t$ tabel $\leq t$ hitung $\leq t$ tabel, maka H_0 diterima

Jika $-t$ hitung $< -t$ tabel atau t hitung $> t$ tabel, maka H_0 ditolak

Sedangkan untuk signifikan,

Jika $sig > 0,05$, maka H_0 diterima

Jika $sig < 0,05$, maka H_0 ditolak

5. Membuat kesimpulan

Berdasarkan tabel perhitungan uji hipotesis di atas, diketahui t hitung $> t$ tabel ($32,044 > 2,079$) dan $sig < 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata skor angket kepercayaan diri antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Melihat dari perhitungan uji hipotesis dengan *program SPSS 16 for windows* diatas, diketahui bahwa rata-rata skor angket kepercayaan diri setelah pemberian perlakuan lebih tinggi daripada sebelum pemberian perlakuan, sehingga dapat disimpulkan adanya perlakuan (*treatment*) berupa layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain memberikan pengaruh dalam kepercayaan diri siswa .

D. Pembahasan Hasil Analisis Data

Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan rancangan *One Group Pretest – Posttest Design*. Berdasarkan rancangan tersebut maka penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok yang berlaku sebagai subjek eksperimen.

Pembahasan hasil penelitian ini berkaitan dengan hasil studi pendahuluan (*need assessment*). Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa masih ada sebagian siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta yang kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajarannya masih perlu ditingkatkan. Dari 226 siswa kelas VII siswa yang memperoleh skor untuk kategori tingkat kepercayaan diri tinggi dalam kegiatan pembelajaran ada 82 siswa atau sebanyak 36%, kategori tingkat kepercayaan diri sedang ada 110 siswa atau sebanyak 49%, dan untuk kategori tingkat kepercayaan diri rendah ada 34 siswa atau sebanyak 15%. Langkah tersebut kemudian menghasilkan data awal kepercayaan diri siswa dan terpilihlah 22 siswa yang menjadi subjek eksperimen. Siswa tersebut dipilih berdasarkan skornya yang termasuk dalam kategori rendah. Subjek eksperimen tersebut kemudian diberi *treatment* berupa layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran selama 5 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan 45 menit.

Hasil dari data pelaksanaan *treatment* dalam waktu 5 kali pertemuan yang telah dilaksanakan berdasarkan pada aspek yang dituju menunjukkan hasil sebagai berikut: **Pertama** (optimis) diketahui bahwa sebelum dilakukan perlakuan *treatment* diperoleh mean (20,709) dan Std. Dev (1,62032), sesudah perlakuan diperoleh mean (26,215) dan Std. Dev (1,48839), hasilnya menunjukkan mean skor angket subjek eksperimen mengalami peningkatan sebesar 5,506 hasil tersebut didapatkan setelah menghitung selisih mean post test - pre test (26,215–

20,709) hal tersebut menunjukkan nilai mean postes lebih besar dari pretest. **Kedua** (berpikir positif) diketahui bahwa sebelum dilakukan perlakuan *treatment* diperoleh mean (20,538) dan Std. Dev (1,99350), sesudah perlakuan diperoleh mean (25,157) dan Std. Dev (1,78073), hasilnya menunjukkan mean skor angket subjek eksperimen mengalami peningkatan sebesar 4,619 hasil tersebut didapatkan setelah menghitung selisih mean post test - pre test (25,157–20,538) hal tersebut menunjukkan nilai mean postes lebih besar dari pretest. **Ketiga** (mandiri) diketahui bahwa sebelum dilakukan perlakuan *treatment* diperoleh mean (28,802) dan Std. Dev (1,99326), sesudah perlakuan diperoleh mean (35,116) dan Std. Dev (1,78315), hasilnya menunjukkan mean skor angket subjek eksperimen mengalami peningkatan sebesar 6,314 hasil tersebut didapatkan setelah menghitung selisih mean post test - pre test (35,116–28,802) hal tersebut menunjukkan nilai mean postes lebih besar dari pretest. **Keempat** (yakin dengan kemampuan sendiri dan tidak berlebihan) diketahui bahwa sebelum dilakukan perlakuan *treatment* diperoleh mean (18,642) dan Std. Dev (1,64882), sesudah perlakuan diperoleh mean (25,427) dan Std. Dev (1,43623), hasilnya menunjukkan mean skor angket subjek eksperimen mengalami peningkatan sebesar 6,785 hasil tersebut didapatkan setelah menghitung selisih mean post test - pre test (25,427–18,642) hal tersebut menunjukkan nilai mean postes lebih besar dari pretest. **Kelima** (toleransi) diketahui bahwa sebelum dilakukan perlakuan *treatment* diperoleh mean (14,845) dan Std. Dev (1,28343), sesudah perlakuan diperoleh mean (19,312) dan Std. Dev (0,78954), hasilnya menunjukkan mean skor angket subjek eksperimen mengalami peningkatan sebesar 4,467 hasil tersebut didapatkan setelah menghitung selisih mean post test - pre test (19,312–14,845) hal tersebut menunjukkan nilai mean postes lebih besar dari pretest. Dari data yang di paparkan di atas dapat disimpulkan ada peningkatan setelah pemberian *treatment* berupa layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran.

Setelah treatment selesai dilakukan, kemudian di laksanakan kegiatan evaluasi dengan melakukan pengukuran akhir (*post test*) secara keseluruhan, sehingga dapat diketahui perbedaan keadaan subjek eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Berikutnya, dilakukan perhitungan perbedaan mean atau rata-rata skor antara *pre test* dan *post test* secara keseluruhan. berdasarkan perhitungan *program SPSS 16 for windows* menggunakan analisis deskriptif statistik yang telah dilakukan, diketahui bahwa mean subjek eksperimen pada pengukuran kondisi awal secara keseluruhan adalah sebesar 103,5455 sedangkan mean pada pengukuran kondisi akhir adalah sebesar 131,2273. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan mean antara sebelum dan sesudah perlakuan *treatment*.

Berdasarkan hasil perhitungan perbedaan mean tabel 4.17, diketahui bahwa rata-rata tingkat kepercayaan diri subjek eksperimen setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran mengalami peningkatan atau lebih tinggi dibandingkan sebelum mendapatkan *treatment*, terlihat dari peningkatan skor angket kepercayaan diri sebelum (*pre test*) dan sesudah *treatment* (*post test*). Uji hipotesis menggunakan Paired-Sample t test hasilnya menunjukkan mean atau rata-rata skor angket subjek eksperimen mengalami peningkatan sebesar 27.6818 hasil tersebut didapatkan setelah menghitung selisih mean *post test* - *pre test* (131,2273 – 103,5455). Melalui perhitungan analisis Paired Sample t test pula, diperoleh t hitung = 32.044 dan t tabel = 2,079 maka t hitung > t tabel (32,044 > 2,079) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu ada perbedaan rata-rata skor angket tingkat kepercayaan diri antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran.

Dari data statistik yang di uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kepercayaan diri subjek eksperimen. Sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment*. Peningkatan kepercayaan diri tersebut terjadi karena pemberian *treatment* berupa layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran. Peningkatan tersebut sesuai dengan standar kompetensi layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran yang ingin dicapai peneliti yaitu, meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas VII SMPN 8 surakarta dengan hasil yang sangat signifikan. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dilakukan tindak lanjut dan pengembangan untuk membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri di dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajarn disekolah dapat mencapai hasil yang optimal.

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa tingkat kepercayaan diri setiap individu berbeda beda, ada individu yang memiliki kepercayaan diri cukup tinggi namun juga ada yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang di kategorikan rendah atau kurang. Suasana hati, kondisi fisik dan seiring dengan adanya pengalaman-pengalaman maupun pelajaran-pelajaran tertentu juga dapat mempengaruhi kepercayaan diri masing-masing individu. Dengan demikian bantuan layanan dan metode di berikan agar nantinya kepercayaan diri para siswa didalam kegiatan pembelajaran dapat mengalami peningkatan kearah yang lebih baik. Agar kegiatan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Keterbatasan waktu yang di sediakan untuk peneliti didalam melaksanakan penelitian juga cukup singkat. Di karenakan peneliti juga bergerak di dalam suatu instansi yang lengkap dengan peraturan maupun ketentuan-

ketentuan yang berlaku di dalam suatu instansi tersebut. Dengan demikian di waktu yang singkat tersebut penelitian harus di laksanakan dengan cermat dan terstruktur, agar kompetensi yang di harapkan dapat tercapai.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan disajikan mengenai kesimpulan, implikasi dan saran. Kesimpulan memuat rumusan jawaban pertanyaan/ perumusan masalah dengan bukti-bukti yang terpokok. Implikasi merupakan dampak atau perubahan yang ditimbulkan. Saran memuat usulan secara operasional sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan hasil layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran disekolah pada siswa SMPN 8 Surakarta dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran disekolah sangatlah penting, agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal.
2. Berdasarkan dari perhitungan data hasil studi pendahuluan diketahui masih ada siswa yang mengalami permasalahan dengan kepercayaan diri didalam kegiatan pembelajaran, dari 226 siswa didapati siswa yang memperoleh skor untuk katagori tingkat kepercayaan diri tinggi dalam kegiatan pembelajaran ada 82 siswa atau sebanyak 36%, katagori tingkat kepercayaan diri sedang ada 110 siswa atau sebanyak 49%, dan untuk katagori tingkat kepercayaan diri rendah ada 34 siswa atau sebanyak 15%. Target subjek penelitian di ambil dari siswa dengan kategori tingkat kepercayaan diri rendah.
3. Berikutnya hasil analisis skor pre-test post-test, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kepercayaan diri setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran pada subjek penelitian yaitu siswa kelas VII SMPN 8 Surakarta. Hasil uji hipotesis menggunakan Paired-Sample t test hasilnya menunjukkan mean atau rata-rata skor angket subjek

eksperimen mengalami peningkatan sebesar 27.6818 hasil tersebut didapatkan setelah menghitung selisih mean post test - pre test (131,2273 – 103,5455). Melalui perhitungan analisis Paired Sample t test pula, diperoleh t hitung = 32.044 dan t tabel = 2,079 maka t hitung > t tabel (32,044 > 2,079) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu ada perbedaan rata-rata skor angket tingkat kepercayaan diri antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran.

4. Berdasarkan analisis skor post test, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis Paired Sample t test.
5. Layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan pembelajaran siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil uji hipotesis menggunakan Paired-Sample t test.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian dikaji dampak yang ditimbulkan. Berawal dari latar belakang masalah yang di sertai hasil data dari studi pendahuluan, kajian teori, metode penelitian, serta pembahasan. Kondisi awal yaitu siswa dengan kategori tingkat kepercayaan diri rendah dalam kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari proses olah data yang telah dilakukan. Langkah berikutnya yaitu dengan pemberian *treatmen* berupa layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran pada subjek penelitian dan telah terbukti mengalami peningkatan, jadi dapat dikaji dampak yang ditimbulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri didalam kegiatan pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Kepercayaan diri individu dapat berubah karena faktor belajar maupun pengaruh lingkungan. Oleh karena itu, siswa yang sudah memiliki kepercayaan diri yang baik di dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan untuk tetap mempertahankan hal tersebut. Sedangkan siswa yang masih belum mempunyai kepercayaan diri yang baik didalam kegiatan pembelajaran. Maka hendaknya berusaha untuk meningkatkan kepercayaan diri nya. Apabila menemui kesulitan dalam meningkatkan serta memiliki kepercayaan diri yang baik di dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya tidak menyerah begitu saja. Melainkan harus selalu dilatih dan berusaha. Karena keberhasilan untuk mencapai suatu keinginan adalah dengan berusaha serta belajar dari pengalaman-pengalaman sebelumnya, maka kepercayaan diri yang baik di dalam kegiatan pembelajaran akan melekat pada diri siswa.

2. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah merupakan lingkungan tempat belajar siswa, di mana siswa menghabiskan banyak waktu untuk melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah. Pihak sekolah dapat menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran sebagai salah satu layanan pokok, karena telah terbukti efektif didalam meningkatkan kepercayaan diri siswa didalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya memberikan perhatian dan pengarahan kepada siswa mengenai pentingnya memiliki kepercayaan diri yang baik di dalam kegiatan pembelajaran. Melalui berbagai macam layanan dan metode yang begitu beragam hendaknya pihak sekolah peka dan mampu menerapkan berbagai layanan maupun metode sesuai dengan kebutuhan siswa. Secara umum ketika ada salah satu siswa yang memiliki kepercayaan

diri lebih rendah dibanding dengan siswa lainnya, maka dampaknya siswa tersebut akan mengalami kesulitan didalam mencapai kegiatan pembelajaran yang optimal. Salah satunya dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran yang telah terbukti efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penggunaan waktu yang lebih lama untuk memberikan layanan kepada para siswa sangat disarankan. Hal ini dimaksudkan agar hasil pemberian layanan lebih dirasakan manfaatnya bagi para siswa. Selanjutnya pemberian layanan ini hanya dilakukan pemantauan ketika pertemuan terakhir, karena terkendala pada waktu yang diberikan oleh pihak sekolah. Sehingga penelitian ini hanya dilakukan penilaian jangka pendek dengan menggunakan skala post-tes. Maka dari itu untuk peneliti selanjutnya, lembar observasi untuk penilaian jangka panjang yang bertujuan mengetahui perubahan yang dialami subjek *treatment* untuk melihat perubahan jangka kedepannya juga disarankan dengan tujuan mengetahui perkembangan siswa. Penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut karena berbagai macam metode yang ada sangatlah bervariasi sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti berdasarkan latar blakang masalah dan aspek-aspek yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Andaru Purwantoro Putra.(2010). *Sikap percaya diri*. Diperoleh 24 Mei 2011 dari [Http ://andaru24.wordpress.com](http://andaru24.wordpress.com).
- Andri andhika.(2011). *Definisi bimbingan kelompok*. Diperoleh 12 Februari 2012 dari <http://riand-dhika.blogspot.com/2011/09/definisi-bimbingan-kelompok-menurut.html>.
- Anita Lie.(2003). *101 Cara menumbuhkan Percaya Diri Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia
- Aunurrahman.(2009) *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Borg, walter R., Gall, joyce P. and Meredith D. Gall.(2003). *Educational research and introduction seven edition*. USA: Pearsoneducation.Inc
- Bowo.(2009). *Percaya diri dalam psikologi*. Diperoleh 12 Februari 2012 dari <http://www.masbow.com/2009/08/percaya-diri-dalam-psikologi.html>.
- Danfar.(2009). *Kamus bahasa Indonesia on line, Definisi/Pengertian efektifitas*. Di peroleh 13 April 2012 dari <http://dansite.wordpress.com/2009/03/28/pengertian-efektifitas/>.
- Dian pramesti bahar.(2003). *Berpikir dan Berjiwa Besar*. Indonesia : PT Pustaka Delapratasa.
- Dimiyati dan Mudjiono.(2002). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Dwi Priyatno.(2009). *5 jam belajar olah data dengan spsss*. Yogyakarta. Andi Offset
- Elin.(2011).*Cara mudah meningkatkan rasa percaya diri*. Diperoleh 12 November 2011 dari <http://omelin.com/cara-mudah-meningkatkan-rasa-percaya-diri.html#more-426>.
- Endang komara.(2008). *Bermain peran dalam pembelajaran partisipatif*. Diperoleh 28 Februari 2012 dari <http://khoirulanwari.wordpress.com/about/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran-partisipatif/>.
- Gunadarma. 2012. *Tabel+Kolmogorov-Smirnov.doc*. Diperoleh 2 Mei 2012 dari <http://dali.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/3346/Tabel+Kolmogorov-Smirnov.doc>

- Hafiz Muthoharoh.(2010).*Metode bermain peran*. Diperoleh 20 Februari 2012 dari <http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/>.
- Hamzah B Uno, Masri Kudrat Umar.(2009). *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah B.(2009). *Model Pembelajaran “Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif”* . Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Junaidi.(2010).*Tabel t*. Diperoleh 30 Mei 2012 dari <http://www.junaidichaniago.com/2010/04/21/download-tabel-t-untuk-d-f-1-200/>.
- Lauster.(1997). *Tes Kepribadian*. Jakarta: PT.Gaya media pratama.
- Nana Syaodih Sukmadinata.(2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nugroho, Y.A.(2011). *It's Easy Olah Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Oemar Hamalik.(2001). *Proses belajar mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik.(2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksar.
- Prayitno.(1995). *Layana bimbingan dan konseling kelompok*.Padang: Ghalia Indonesia.
- Priyatno dan Erman Anti.(1994). *Dasar- Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Raka Joni, T.(1986). *Pengukuran Dan Nilai Pendidikan*. Surabaya: Karya Anda.
- Rochmulyati Hamzah .(2001). *Benih-Benih Kebesaran*. Jakarta : Binarupa Aksara.
- Sajidan.(2012). *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP UNS*. Surakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UNS.
- Sardiman.(2001).*Interaksi&Motifasi Belajar Mengajar*.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sheenah Hankin.(2004). *Strategi untuk meningkatkan rasa percaya diri*. (alih bahasa: T.Hermaya). Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Siti S Fadhilah.(2011).*Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok*. Surakarta: FKIP UNS.
- Sitti Hartinah.(2009).*Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sugiyono.(2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto.(2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. (1990). *Statistik Jilid II*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Tatiek Romlah.(2001).*Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Surabaya : Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Taylor, R.(2003).*confidence in just seven days*. (alih bahasa: imam khoiri). Jogjakarta: diva press.
- Thursan Hakim.(2002). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta : Puspa Swara.
- Tohirin.(2007).*Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Wina Sanjaya.(2008). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuninurita.(2004).*Ciri-ciri karakteristik kepercayaan diri*. Diperoleh 2 Mei 2012 dari <http://www.yuninurita.com/ciri-ciri-karakteristik-kepercayaan-diri-percaya-diri.html>.
- Yusuf al-uqshari.(2001). *Percaya Diri Pasti*. (alih bahasa: Abdul Hayyie&Noor Cholis Hamzah). Jakarta: PT Gema Insani.