

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP MINQOTHROTUL ULUM GUMUKMAS-JEMBER

Nur Suci Indrawati

Universitas PGRI Argopuro, Jember Indonesia

E-mail: nursuci31973197@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa pada kelas VIII dengan layanan bimbingan kelompok teknik role playing di SMP Minqu Gumukmas Jember, Dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Minat belajar sangatlah penting terhadap siswa, agar siswa dapat meningkatkan dalam belajarnya, penelitian ini menggunakan eksperimen yaitu quasi eksperimen model desain *One Group pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan data hasil uji Wilcoxon dengan hasil Sig.(-2 tailed) yang menyatakan 0,012 lebih kecil dengan 0,025 yang artinya uji Wilcoxon dinyatakan diterima. Berdasarkan hasil yang di dapatkan yaitu terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing terhadap minat siswa dalam belajar kelas VIII SMP Minqu Gumukmas Jember.

Kata kunci: *Role playing, dan Minat Belajar*

Abstract

Finding it is that aim this research *the effect of class VIII students' interest in learning through group learning using the role play technique at SMP Minqu Gumukma Jember using a purposive sampling technique. Interest in learning is very important for students, so that students can improve their learning, this research uses an experiment, namely the One Group Pre-Test Post-Test Quasi experimental Design Model. The results showed that the Wilcoxon test data produced Sig. (-2 tails) which shows 0.012 less than 0.025, meaning that the Wilcoxon test is declared acceptable. Based on the results obtained, namely that group tutoring services use the role playing technique affect the learning interest of Jember Class VIII students at SMP Minqu Gumukmas.*

Keywords: *Role-play techniques, student interests*

PENDAHULUAN

Berdasarkan ketentuan Pendidikan Nasional UU No. 20 Tahun 2003 Pasal tiga yang mengatur pendidikan diselenggarakan untuk mendapatkan tujuan yang diharapkan secara bersama-sama. Memiliki tujuan supaya dapat mengembangkan kemampuan peserta didik supaya beriman kepada Tuhan yang Esa, bertakwa kepada Tuhan yang Esa, akhlak mulia, selalu sehat, mempunyai ilmu, aktif, dapat berkarya, mandiri dan demokratis. Sebagai warga negara yang dapat tanggung jawab dalam membentuk kehidupan bangsa. Dalam kegiatan belajar didalam sekolah tentu terdapat situasi yang perlu diperhatikan berbagai faktor yang menghambat kelancaran pencapaian tujuan pembelajaran, seperti minat belajar siswa Seperti halnya belajar, minat memiliki dampak besar pada pembelajaran, dan itu mempengaruhi daya tarik dan rasa sukapeserta didik. Siswa tidak akan belajar dengan serius Jika bahan pembelajaran yang dipelajarinya tidak sesuai dengan minatnya. Bimo Valgito mengatakan dan di perjelas oleh syah (2013) Ketika peserta didik sudah tertarik untuk belajar, mereka didorong untuk melakukan sesuatu yang mereka minati, dan minat adalah tingkat antusiasme yang tinggi terhadap sesuatu.

Siswa yang mempunyai keinginan untuk belajar pasti bersungguh-sungguh dalam kegiatan belajar didalam kelas, siswa akan rajin dalam belajar, merasakan kesenangan, juga mampu mengerjakan tugas atau soal harian yang di berikan. Siswa akan merasakan minat yang akan berperan aktif ketika belajar begitu proses pembelajaran akan berjalan lancar. Suatu keinginan, kesukaan atau rasa ketertarikan terhadap sesuatu atau kegiatan akan dilakukan tanpa adanya paksaan untuk belajar. siswa yang malas belajar tidak akan merasa senang terhadap pembelajaran. Minat belajar dapat meningkat apabila pembelajaran menarik dengan begitu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Jadi menurut Roida (2015) mengatakan bahwa Minat adalah rasa tertarik dan keinginan agar siswa dapat menentukan pilihannya tanpa adanya rasa keterpaksaan seperti situasi, benda maupun kegiatan. Minat itu fokus terhadap perhatian yang muncul sendiri dari keinginannya yang berasal dari bakat serta lingkungannya. Minat sendiri memiliki arti suatu keinginan yang berasal dari dalam dirinya tanpa ada rasa keterpaksaan.

Hal ini menyatakan bahwa minat yang dimiliki siswa memang rendah, apabila diabaikan, masalah baru akan muncul. Peran yang dimainkan oleh siswa sangat penting yang dapat menciptakan kekuatan dalam diri siswa, keinginan yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Minat belajar siswa dapat menyebabkan siswa senang dan tertarik dalam pembelajaran, serta termotivasi untuk belajar dengan giat. Tetapi sebaliknya, jika siswa hanya mengikuti pembelajaran tanpa perasaan senang dan tertarik, maka siswa tidak akan terdorong untuk belajar (Hardiyansyah dan Arifin, 2015).

Adapun yang membantu siswa untuk mencapai minat siswa semakin membaik, maka layanan yang tepat di gunakan yaitu layanan bimbingan kelompok, berdasarkan pendapat Tohirin (2013) menyatakan bimbingan kelompok adalah bantuan terhadap individu dengan berkelompok. Pemberian bantuan terhadap individu ini memungkinkan untuk terlibat dalam kelompok tersebut. Dengan keadaan kelompok yang terbentuk akan membantu peserta didik menemukan solusi bersama untuk mendapatkan kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari atau bahkan mendapatkan perubahan baru bagi kelompok tersebut. Perubahan dari kelompok itu sendiri memudahkan bagi peserta didik yang tidak ingin menjadi pusat perhatian tetapi juga lebih mengenal satu dengan yang lain untuk membangun hubungan lebih baik juga lebih kuat. Sedangkan menurut pendapat Sutirna (2013) mengatakan adalah layanan yang di berikan dengan berkelompok yang beranggota 5 sampai 12 siswa. Dengan tujuan dapat membantu siswa untuk memenuhi kebutuhan dalam minatnya. Layanan bimbingan kelompok bertujuan dapat mencegah masalah serta kesulitan pada setiap anggota kelompok seperti kegiatan bermain peran, sosiodrama juga teknik lainnya yang berkaitan dalam kegiatan kelompok. Melalui bimbingan berkelompok dapat berbagi pengalaman antara anggota kelompok, serta saling membantu untuk meningkatkan minat belajar.

role playing merupakan bimbingan kelompok dalam keadaan sadar untuk mendiskusikan perannya. Permasalahan diperankan secara detail, sehingga siswa dapat menghayati perannya. Bermain peran dapat mengembangkan perilaku karena pada dasarnya bermain peran adalah untuk mendramatisasikan tingkah laku agar siswa dapat merasakan kesempatan untuk mengembangkan semua pikiran dan minat belajarnya (Sitompul, 2015). Dalam bermain peran ketika pembelajaran adalah untuk menyelesaikan permasalahan melalui peragaan perannya dengan mengetahui langkah-langkah bermain peran. Dalam hal ini beberapa siswa menjadi tokoh pemain sedangkan yang lain menjadi pengamat. Sebagai pemain tokoh harus dapat menghayati perasaan yang di perankannya mulyasa (2013).

Dalam penelitian ini peneliti tertarik mengangkat judul:” Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing terhadap Minat Belajar Siswa kelas VIII SMP Min-qothrotul Ulum Gumukmas Jember”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan semu eksperimen (quasi eksperimen) yaitu menggunakan model *One Group pretest posttest design*. Menggunakan teknik purposive sampling yaitu semua kelas VIII SMP Minqu dengan jumlah 26 siswa, 23 jumlah siswa perempuan dan 3 jumlah siswa laki-laki.

Untuk pengumpulan data menggunakan angket minat siswa yaitu untuk mendapatkan skor minat belajar siswa), wawancara (untuk mendapatkan hasil tingkah laku dalam kegiatan belajar dikelas, untuk mengetahui minat siswa juga keaktifan siswa. observasi (observasi ini dilakukan untuk mendapatkan kelengkapan data dan keadaan sekolah).

Analisis data menggunakan uji validitas yaitu hasil yang didapatkan dari angket minat belajar siswa, menggunakan korelasi pearson product moment. Pengukuran minat belajar didapatkan dari bantuan SPSS 22.00 menggunakan tingkat signifikansi yaitu 0,05. Pengujian menggunakan uji reliabilitas rumus Alpha Cronbach, dengan nilai reliabilitas dengan besar 0,6 atau lebih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Layanan yang digunakan dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok terhadap minat siswa dengan bantuan role playing terhadap siswa SMP Minqu kelas VIII Gumukmas Jember dengan jumlah subjek 8 siswa. Berdasarkan hasil analisis data sebelum penelitian terdapat 25 pernyataan minat belajar siswa. Pada perhitungan diatas didapatkan hasil dari 26 siswa, minat rendah dimiliki oleh 8 siswa, minat sedang dimiliki 13 siswa dan yan memiliki minat tinggi terdapat 5 siswa.

Gambar 1
Diagram Data Pretest



Sumber : Keseluruhan minat siswa sebelum pemberian bimbingan menggunakan teknik role playing

Sesuai tujuan peneliti yaitu mengetahui peningkatan belajar siswa, dengan bimbingan kelompok siswa kelas VIII di SMP Minqu Gumukmas Jember, pengambilan data yaitu sebelum penelitian sebanyak 3 tahapan. Layanan bimbingan kelompok dilakukan sebelum di berikan penelitian. Dalam pemberian bimbingan kelompok di setiap tahapannya. Siswa diberikan pengisian

instrumen lanjutan untuk mengetahui perubahan peningkatan minat belajarnya yang dimiliki setiap subyek.

Selama proses pemberian layanan beserta observasi tahap. Hasil yang didapatkan yaitu siswa tidak menunjukkan perubahan signifikan, terlihat selama proses pemberian layanan dan pembelajaran. disebabkan karena selama proses layanan yang membosankan juga monoton, siswa terlihat tidak termotivasi untuk semangat, tidak antusias dan tidak terlihat tertarik. Dengan begitu menyebabkan layanan pada tahap 1 tidak berhasil, dan harus di berikan tahap selanjutnya yaitu tahap ke 2. Pada tahap ke 2 pemberian layanan bimbingan menunjukkan perubahan bertahap. Siswa mulai aktif dan bisa berfokus terhadap pembelajaran yang berkaitan dengan materi, dan siswa mulai termotivasi untuk lebih semangat ketika mengikuti proses belajar. tidak terlepas dari usaha peneliti dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok yang bermacam-macam. Pemberian teknik role playing memberikan dampak signifikan, di lihat dari hasil data dan observasi belum mendapatkan perubahan yang sesuai dengan indikator yang di harapkan, sehingga perlu tahap lanjutan yaitu masuk pada tatan ke 3. Tahap ke 3 ini siswa menunjukkan perubahan signifikan yaitu dapat dilihat dari semangat dan keaktifan ketika diberikan layanan. Berdasarkan observasi peneliti, setiap siswa menunjukkan perubahan pada proses belajarnya yaitu dilihat dari keaktifan siswa dengan berani bertanya dan peduli pada permasalahan yang terjadi didalam kelas, antusias siswa lebih baik dari sebelumnya.

Dalam observasi dan pengolahan data yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa pemberian bimbingan kelompok menggunakan role playing telah memenuhi indikator yang diharapkan peneliti. Sehingga pemberian layanan diakhiri dan di nyatakan berhasil, peningkatan minat siswa dapat dilihat yaitu dari kategori rendah menjadi sedang, dan dari kategori sedang ke kategori tinggi.

Dilihat dari perbandingan hasil *pretest-posttest* minat belajar siswa setelah di berikan *Treatment* dengan menggunakan tahapan sebanyak 3 kali yaitu tabel berikut ini:

Tabel 1
Hasil skor *posttest* Minat Belajar Siswa
Kelas VIII SMP MINQU Gumukmas-Jember

No	Kode Responden	Skor	Kategori Minat belajar siswa
1	A6	115	Tinggi
2	A13	117	Tinggi
3	A15	113	Sedang
4	A17	116	Tinggi
5	A20	106	Sedang
6	A21	108	Sedang
7	A22	100	Sedang
8	A26	100	Sedang

Sumber: Diolah peneliti

Dalam penelitian ini Analisis data didapatkan dari uji validitas menggunakan SPSS versi 22.0 for windows, dikatakan valid apabila perhitungan r hitung lebih besar dengan hasil r tabel dari taraf signifikansi (α) = 0,025 menguji kuesioner kepada 55 responden maka r tabel adalah 0,266 berdasarkan tabel dibawah ini:

Tabel 2
Perhitungan Uji Validitas

Variabel	r Hitung	r Tabel	Pernyataan
Rasa senang	0,793	0.266	Valid
	0,636	0.266	Valid
	0,812	0.266	Valid
	0,598	0.266	Valid
Ketertarikan	0,642	0.266	Valid
	0,793	0.266	Valid
	0,584	0.266	Valid
	0,603	0.266	Valid
Perhatian siswa	0,493	0.266	Valid
	0,410	0.266	Valid
	0,453	0.266	Valid
	0,466	0.266	Valid
	0,606	0.266	Valid
	0,594	0.266	Valid
	0,485	0.266	Valid
Ketertarikan	0,475	0.266	Valid
	0,660	0.266	Valid
Keterlibatan	0,505	0.266	Valid
	0,666	0.266	Valid
	0.602	0.266	Valid
	0,594	0.266	Valid
	0,559	0.266	Valid
	0,523	0.266	Valid
	0,393	0.266	Valid

Sumber: Diolah oleh Peneliti

Selanjutnya analisis data didapat dari hasil uji reliabilitas dari rumus Alpha Cronbach menggunakan SPSS versi 22.0 for windows, untuk menguji kuesioner minat belajar siswa dengan jumlah sebanyak 25 item pernyataan, dapat dilihat berikut ini:

Tabel 3
Hasil Uji Reliabilitas

Item Pernyataan	Alpha Cronbach'	Reliabilitas	Keterangan
1	0.913	0.60	Reliabel
2	0.915	0.60	Reliabel
3	0.912	0.60	Reliabel
4	0.916	0.60	Reliabel
5	0.915	0.60	Reliabel
6	0.915	0.60	Reliabel
7	0.912	0.60	Reliabel
8	0.917	0.60	Reliabel
9	0.916	0.60	Reliabel

10	0.918	0.60	Reliabel
11	0.919	0.60	Reliabel
12	0.918	0.60	Reliabel
13	0.918	0.60	Reliabel
14	0.915	0.60	Reliabel
15	0.916	0.60	Reliabel
16	0.918	0.60	Reliabel
17	0.918	0.60	Reliabel
18	0.915	0.60	Reliabel
19	0.918	0.60	Reliabel
20	0.919	0.60	Reliabel
21	0.915	0.60	Reliabel
22	0.916	0.60	Reliabel
23	0.915	0.60	Reliabel
24	0.916	0.60	Reliabel
25	0.917	0.60	Reliabel

Bersumber: oleh peneliti

Dapat dilihat hasil Cronbach's Alpha statistik uji reliabilitas diatas. jika nilai dari Alpha Cronbach's $>0,60$ maka semua skor di atas dapat dinyatakan reliabel.

Dapat dilihat uji hipotesis dari hasil wilcoxon yang telah peneliti olah menggunakan SPSS dalam Versi 22.00 for windows sebagai berikut:

Tabel 4
Perolehan Uji Wilcoxon
Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest -	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
pretest	Positive Ranks	8 ^b	4,50	36,00
	Ties	0 ^c		
	Total	8		

a. posttest $<$ pre test

b. posttest $>$ pre test

c. posttest = pre test

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diatas menyatakan bahwa dari hasil *pretest* dan *posttest* mengalami kenaikan yaitu 8 responden dengan rata-rata 4,50 dengan Sum Of Ranks menghasilkan 36,00.

Tabel 5
Test Statistics^a

	posttest - pretest
Z	-2,521 ^b
Asymp. Signifikasi. (2-tailed)	,012

Sumber Data: Hasil Analisis SPSS

Dan di olah oleh peneliti

Berdasarkan perhitungan uji wilcoxon menggunakan SPSS Versi 22.00 for windows , dasar pengambilan keputusan dalam Uji Wilcoxon adalah:

1. Jika nilai asym.sig.(2-tailed) lebih kecil dari <0.025 , maka hipotesis diterima
2. Jika nilai asym.sig.(2-tailed) lebih besar dari >0.025 , maka hipotesis ditolak

Nilai Z yang didapatkan dari hasil dari tabel diatas adalah -2,521 dengan asym.signifikasi.(2-tailed) 0,012 memperlihatkan bahwa hasil <0.025 artinya hipotesis bisa di terima. Karena terdapat perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Dalam hal ini dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Secara inferensial adanya pengaruh dari model pembelajaran minat siswa kelas VIII SMP Minqu Gumukmas Jember. Dapat di lihat hasil dari uji wilcoxon yang menyatakan bahwa di peroleh Z hitung sebesar -2,521 dengan asimptotik Signifikasi untuk uji dua arah sebesar 0,012 yang artinya H_a diterima sedangkan H_o ditolak, hasil di atas menyatakan terdapat perubahan minat belajar siswa meningkat setelah diberikan Role Playing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, terimakasih untuk Bapak dan Ibu Dosen yang membimbing saya, pada akhirnya saya dapat menuntaskan skripsi. Dan terimakasih kepada kepala sekolah di SMP Minqu Gumukmas Jember, Bapak dan Ibu Guru, serta siswa dari lembaga SMP Minqothrotul Ulum Gumukmas Jember, yang mau membantu dalam penyusunan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardiansyah Masya & Arifin Efendi .2015." *Implementasi Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta*," Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol 2, No, 1: 15-22.
- Mulyasa E. 2013. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum*, (Banding: PT. Remaja Rosdakarya), h. 113.
- Roida Eva Flora Siagian. 2015. " *Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*," Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 2, no.2 (2015): 122-131.
- Sitompul, D. N. 2015. *Pengaruh penerapan layanan bimbingan kelompok teknik role playing*.
- Sutirna. 2013. *Bimbingan dan Konseling Pendidikan Formal, Non Formal dan Informal*. Bandung: Andi Offset.
- Syahrul M. 2015. *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa*. Jurnal of EST, Volume 1, Nomor 1,. Hal 46-60.
- Tohirin. 2013. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)* Edisi Revisi. Jakarta : Rajawali Press.
- UU No 20, "Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum (2003): 6.