



**PENGARUH LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN  
TEKNIK ROLEPLAYING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
SISWA KELAS XI MIA 1 SMA NEGERI 11 SEMARANG  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

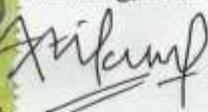
**disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian Studi Strata 1  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
Atik Permanasari  
1301411072**

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil menjiplak dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, bukan juga hasil karya orang lain yang di atas namakan dengan saya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk sesuai dengan kode ilmiah yang ada.

Semarang, mei 2016  
  
Atik Permanasari



NIM 1301411072

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan teknik *Role playing* Terhadap Motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 DI SMA Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016” ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Semarang

Pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 14 Juni 2016

Panitia ujian



Sekretaris,

Kusnarto Kurniawan, M.Pd. ,Kons

NIP 19710 114 200501 1 002

Penguji I,

Prof. Dr. DYP Sugiharto, M.Pd. ,Kons

NIP 19611201 198601 1 001

penguji II

Dr. Anwar Sutoyo, M.Pd

NIP 19581103 198601 1 001

Penguji III,

Dra. Maria Theresia Sri Hartati, M.Pd.

NIP 19601228 198601 2 001

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto :**

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.”

(Thomas Alva Edison)

### **Persembahan :**

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Jurusan Bimbingan dan Konseling  
Fakultas ilmu pendidikan Universitas  
Negeri Semarang
2. Keluarga besar Subardi Djaya Saputra  
yang selalu mendoakan dan memberikan  
dukungan.
3. Teman-teman Bimbingan dan Konseling  
angkatan 2011 yang telah memberikan  
semangat dalam penyusunan skripsi ini

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan hidayahnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”.

Penelitian ini dilakukan di SMA N 11 Semarang. Alhamdulillah hambatan yang ada dalam penelitian ini tidak menghambat proses penelitian ini, sehingga penelitian ini memperoleh hasil bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penulis sadar bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin pada penelitian ini.
3. Drs. Eko Nusantoro, M.Pd. Kons., Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memeberikan ijin penelitian dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Prof.Dr. DYP Sugiharto, M.Pd.,Kons., Dosen penguji I yang dengan sabar memberikan bimbingan untuk kesempurnaan skripsi ini
5. Dr. Anwar Sutoyo, M.Pd., Dosen penguji II yang dengan sabar memberikan bimbingan untuk kesempurnaan skripsi ini
6. Dra. Maria Theresia Sri Hartati, M.Pd., Dosen penguji III yang telah sabar memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini
7. Drs. Wagino Sunarto Kepala SMA Negeri 11 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian

8. Zunganiyah S.Pd, dan Dra. Jati riyuhwani Guru Pembimbing, dan Guru Koordinator Bimbingan dan Konseling, serta siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang yang telah membantu pelaksanaan penelitian
9. Riendy Wardhana yang telah memberikan semangat dan dukungannya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini telah disusun dengan segala usaha yang maksimal dari penulis, tentunya dengan harapan dapat tersusun dengan baik, namun jika masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, penulis sadar bahwa hal ini karena keterbatasan dari penulis. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Semarang, Mei 2016

Penulis

## ABSTRAK

Permanasari, Atik. 2016. Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan teknik *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang. Kripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Maria Theresia Sri Hartati, M.Pd.Kons.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Layanan Penguasaan Konten ; Teknik *Role playing*

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena pada kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang, yang ditandai dengan hasil DCM yang telah disebarkan siswa memilih item catatan pelajaran tidak lengkap 14%, pelajaran sekolah terlalu berat 28%, Sering takut/ cemas menghadapi ulangan 42%, Sering khawatir mendapat giliran mengerjakan tugas di papan tulis 53%, merasa beban pelajaran terlalu berat 25%, Belajar tidak teratur waktunya 64%, kalau belajar sering mengantuk 31%.

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, (2) mengetahui motivasi belajar siswa sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, (3) mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI MIA1 SMA N 11 Semarang . Teknik sampling yang digunakan *purposive sampling* (sampel bertujuan) , sampel yang diambil sebanyak 37 siswa. Alat pengumpul data menggunakan skala motivasi yang telah diujicobakan dengan menggunakan validitas *construct* dengan rumus *product moment*, dan reliabelitas instrument dengan rumus *alpha*. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase dan uji *t-test*.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, peningkatan motivasi belajar siswa dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* termasuk dalam kategori sedang dengan presentase 65,96%. (2) motivasi belajar siswa sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* mengalami peningkatan dengan presentase 76,51% dengan kategori tinggi. (3) motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* mengalami peningkatan sebesar 10,55%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terdapat peningkatan motivasi belajar pada siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang. Oleh karena itu disarankan kepada guru bimbingan dan konseling agar dapat menggunakan layanan penguasaan konten dengan optimal terutama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	9
1.4 Manfaat Penelitian .....	10
1.5 Sistematika Penulisan Skripsi .....	11

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Penelitian terdahulu .....	13
2.2 Motivasi belajar .....	15
2.2.1 Pengertian Motivasi .....	15
2.2.2 Pengertian Motivasi Belajar .....	16
2.2.3 Ciri siswa yang memiliki motivasi belajar .....	18
2.2.4 Jenis Motivasi Belajar .....	20
2.2.5 Fungsi Motivasi Belajar .....	22
2.2.6 Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar .....	23
2.3 Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Roleplaying</i> .....	26
2.3.1 Layanan Penguasaan konten .....	27
2.3.1.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten .....	27
2.3.1.2 Tujuan dan Fungsi Layanan Penguasaan Konten .....	28
2.3.1.3 Komponen Layanan Penguasaan Konten .....	29
2.3.1.4 Asas-asas Layanan Penguasaan Konten .....	30
2.3.1.5 Pendekatan dan Teknik Layanan Penguasaan Konten .....	31
2.3.1.6 Operasionalisasi Layanan Penguasaan Konten .....	34
2.3.1.7 Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten .....	35
2.3.1.8 Penilaian Layanan Penguasaan Konten .....	36
2.3.2 Teknik <i>Roleplaying</i>	
2.3.2.1 Pengertian teknik <i>role playing</i> .....	37
2.3.2.2 Manfaat teknik <i>role playing</i> .....	38
2.3.2.3 Jenis teknik <i>role playing</i> .....	39
2.3.2.4 Prosedur teknik <i>role playing</i> .....	40
2.3.2.5 kerangka berfikir .....	42
2.4 Hipotesis .....	45

<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	46
3.1.1 Jenis Penelitian.....	46
3.2 Desain Penelitian .....	47
3.3 Variabel Penelitian.....	53
3.3.1 Identifikasai Variabel.....	54
3.3.2 Hubungan Antar Variabel.....	54
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	55
3.5 Populasi , Sampel, dan Teknik Sampling .....	56
3.5.1 Populasi.....	56
3.5.2 Sampel.....	56
3.5.3 Teknik Sampling .....	57
3.6 Metode Penelitian dan Alat pengumpul Data .....	57
3.7 Penyusunan Instrumen Penelitian .....	59
3.8 Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	62
3.8.1 Validitas Instrumen .....	62
3.8.2 Reliabilitas Instrumen .....	63
3.9 Teknik Analisis Data.....	65
3.9.1 Analisis Deskriptif presentase.....	65
3.9.2 Deskriptif kuantitatif .....	67
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	68
4.1.1 Motivasi Belajar Siswa Sebelum mengikuti Laynan Penguasaan Konten Dengan Teknik <i>Role playing</i> .....	68
4.1.2 Motivasi Belajar siswa Sesudah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik <i>Role playing</i> .....	73
4.1.3 Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik <i>Role playing</i> .....	77
4.1.3.1 Analisis Deskriptif presentase.....	77
4.1.3.2 Analisis Inferensial .....	79
4.1.3.2.1 Uji Normalitas.....	80
4.1.3.2.2 Uji T-test .....	81
4.1.3.3 Hasil Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik <i>Role playing</i> .....	82
4.2 Pembahasan.....	87
4.3 Keterbatasan Peneliti .....	90
<b>BAB 5 PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	92
5.2 Saran .....	93
DAFTAR PUSTAKA .....	94
LAMPIRAN.....	96

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Materi Layanan Penguasaan konten dengan Teknik <i>Role playing</i> .....	49
3.2 Rancangan Layanan Penguasaan konten Teknik <i>Role playing</i> .....	52
3.3 Rancangan Pelaksanaan Teknik <i>Role playing</i> .....	53
3.4 Kategori jawaban dan skoring Skala motivasi.....	60
3.5 Kisi-kisi skala motivasi.....	61
3.6 Kriteria Reliabilitas item instrumen.....	64
3.7 Kriteria penilaian Tingkat motivasi Belajar.....	66
4.1 Hasil <i>Pre test</i> motivasi belajar siswa.....	69
4.2 Distribusi Frekuensi <i>pre test</i> Motivasi Belajar siswa.....	71
4.3 Tabulasi prosentase <i>Pre test</i> Motivasi belajar siswa.....	72
4.4 Hasil <i>post test</i> motivasi belajar siswa.....	73
4.5 Distribusi frekuensi <i>post test</i> motivasi belajar siswa.....	75
4.6 Tabulasi Prosentase <i>Post test</i> motivasi belajar siswa.....	76
4.7 Hasil prosentase sebelum dan sesudah treatmen.....	77
4.8 Hasil uji Normalitas data.....	80
4.9 Hasil Analisi uji <i>t-test</i> .....	81
4.10 Deskripsi Hasil pelaksanaan per pertemuan.....	82

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Motivasi belajar siswa sebelum layanan (pre-test).....	71
4.2 Motivasi belajar siswa sesudah layanan (post test).....	75
4.3 Hasil prosentase sebelum dan sesudah treatment .....	79

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka berfikir.....	44
3.1 Desain penelitian.....	48
3.2 Hubungan antar variabel.....	54
3.3 Prosedur penyusunan instrumen.....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Analisis DCM .....	96
2. Kisi-kisi instrumen sebelum <i>try out</i> .....	107
3. Skala motivasi belajar (sebelum <i>try out</i> ) .....	108
4. Data Validitas dan reliabilitas .....	113
5. Perhitungan Validitas dan reliabilitas Soal .....	119
6. Kisi-kisi instrumen sesudah <i>try out</i> .....	121
7. Skala motivasi belajar (sesudah <i>try out</i> ) .....	122
8. Data <i>pre test</i> motivasi belajar .....	126
9. Data <i>post test</i> motivasi belajar .....	131
10. Rencana penelitian .....	135
11. Rencana Pelaksanaan Layanan .....	137
12. Sinopsis .....	187
13. Lapelprog .....	201
14. Daftar siswa penelitian .....	209
15. Dokumentasi .....	210
16. Surat ijin penelitian .....	212
17. Surat keterangan penelitian .....	213

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. 1 Latar Belakang**

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap individu dan belajar adalah suatu perubahan dalam tingkah laku dimana perubahan itu dapat mengarah pada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk. Menurut skinner, seperti yang dikutip barlow (1985) Belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Chaplin (1972) dalam *Dictionary of psychology* membatasi pengertian belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan yang pertama berbunyi: “ Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalamannya”. Sedangkan rumusan yang kedua “ Belajar ialah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus”. Hintzman (1978) dalam bukunya *The psychology of learning and memory* berpendapat bahwa “ Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut (Muhibbin, 2003:64-65). Uno (2003:22) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Anni (2011:82) belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap individu, dan belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik,

tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk. belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku hasil interaksi individu dengan lingkungan yang dapat mengarah pada tingkah laku yang lebih baik, dan belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu. Dalam belajar ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi belajar ialah motivasi.

Motivasi sangat besar pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar. Seseorang yang memiliki motivasi kuat akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah atau semangat. Sebaliknya, seseorang yang belajar dengan motivasi yang rendah, akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran. Motivasi tidak hanya penting untuk membuat peserta didik dapat belajar dari aktivitas yang mereka lakukan atau informasi yang mereka hadapi. Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman 2007:73) Motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang di tandai dengan timbulnya perasaan (*feeling*) dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan. Azwar (2000:15) motivasi adalah rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga yang dimiliki seseorang atau sekelompok masyarakat yang mau berbuat dan bekerjasama secara optimal dalam melaksanakan sesuatu yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sadirman (2011:75) motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan

kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu.

Berdasarkan pengertian motivasi diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu hal yang ada dalam diri individu yang mendasari atau mendorong individu itu untuk melakukan suatu hal yang disenangi dan ingin dicapainya yang diinterpretasikan dengan tingkah laku.

Dengan demikian motivasi belajar bagi peserta didik sangat berperan penting dalam menunjang semangat belajar dan tujuan yang di inginkan oleh peserta didik agar tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Menurut Dimiyati (2006:85) , pentingnya motivasi belajar bagi siswa yaitu pertama untuk menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil. Yang kedua menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya. Yang ketiga mengarahkan kegiatan belajar, sebagai ilustrasi setelah ia ketahui bahwa dirinya belum belajar secara serius. Keempat membesarkan semangat belajar, dan yang terakhir menyadarkan bahwa adanya perjalanan belajar dan kemudian berusaha. Dari penjelasan diatas sudah semakin jelas bahwa motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran. Apabila anak

tidak memiliki motivasi belajar, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar pada diri anak tersebut. Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil DCM yang telah disebarakan di SMA Negeri 11 Semarang terdapat fenomena yang terkait dengan permasalahan belajar siswa yaitu bahwa sebagian besar siswa kurang adanya motivasi untuk belajar, khususnya siswa di kelas X MIA1. Kurang nya motivasi belajar terlihat dari hasil analisis DCM yang hasilnya banyak dari siswa kelas X MIA 1 memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini di buktikan dengan banyak siswa yang memilih item catatan pelajaran tidak lengkap dan tidak teratur sebanyak 14%, pelajaran sekolah terlalu berat bagi saya sebanyak 28%, saya sering takut/cemas menghadapi ulangan sebanyak 42%, sering kuatir kalau-kalau mendapat giliran mengerjakan soal di papan tulis sebanyak 53%, merasa beban pelajaran terlalu berat sebanyak 25%, saya belajar tidak teratur waktunya sebanyak 64% dan kalau belajar saya sering mengantuk sebanyak 31%. Dari fenomena diatas apabila tidak segera ditangani akan mengakibatkan siswa memiliki hambatan dalam belajarnya, siswa malas belajar yang berakibat prestasi belajar menurun. Melihat dampak dari fenomena tersebut maka hal ini harus segera di tangani agar siswa dapat memiliki motivasi belajar yang tinggi dan tidak memiliki hambatan dalam belajarnya.

Layanan penguasaan konten merupakan layanan dalam bimbingan dan konseling yang bertujuan individu dalam menguasai aspek-aspek konten tertentu secara tersinergikan.

Prayitno (2004:2) menjelaskan pengertian penguasaan konten yaitu: Layanan penguasaan konten (PKO) merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang di dalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait di dalamnya.

Dari pengertian layanan penguasaan konten tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memusatkan terhadap pemberian bantuan kepada individu/peserta didik (sendiri atau dalam kelompok), bertujuan pengembangan diri yang berkaitan dengan belajar, sehingga mempunyai kemampuan atau kompetensi tertentu dalam kegiatan belajar.

Tujuan umum dilaksanakannya layanan penguasaan konten ialah dikuasainya suatu konten tertentu. Penguasaan konten ini perlu bagi individu atau klien untuk menambah wawasan dan pemahaman mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara-cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah-masalahnya. Dengan penguasaan konten ini individu yang bersangkutan lebih mampu menjalani kehidupannya secara efektif.

Sedangkan tujuan khusus layanan penguasaan konten terkait dengan fungsi-fungsi konseling dilihat dari kepentingan individu atau klien yang mempelajarinya. Fungsi-fungsi konseling tersebut diantaranya fungsi pemahaman yaitu menyangkut konten-konten yang isinya merupakan berbagai hal yang perlu

dipahami, fungsi pencegahan dapat menjadi muatan layanan penguasaan konten apabila isi kontennya memang terarah pada terhindarinya individu atau klien dari masalah tertentu. Fungsi pengentasan, fungsi ini akan menjadi arah layanan apabila penguasaan konten memang untuk mengatasi masalah yang sedang dialami klien. Layanan penguasaan konten pada umumnya dilaksanakan oleh guru pembimbing (konselor). Layanan penguasaan konten diselenggarakan secara langsung dan tatap muka, dengan format klasikal, kelompok, atau individual. Pelaksanaan layanan penguasaan konten dapat disertakan dengan teknik yang mendukung seperti diskusi kelompok, penugasan dan latihan terbatas, modeling, dan study kepustakaan.

Adapun teknik yang digunakan dalam layanan penguasaan konten ini yaitu teknik bermain peran. Peneliti mencoba menerapkan teknik bermain peran ini untuk meningkatkan motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar. Bernet 1963 (dalam Romlah, 2001: 99) mengemukakan bahwa bermain peran adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Menurut Ahmadi dan prasetya (1997:81) role playing yaitu, suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat. Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa teknik role playing adalah suatu teknik yang digunakan untuk memerankan berbagai peran dengan mendramatisirkan

sikap dan tingkah laku, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun peran yang diskenariokan untuk mengembangkan beberapa keterampilan sistematis (kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial).

Menurut Djamarah dan Zain (2002:56) role playing mempunyai beberapa kelebihan yaitu: (1) siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. (2) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan kreatif. (3) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. (4) kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan di bina dengan sebaik-baiknya. (5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Sedangkan dalam proses pelaksanaan teknik role playing yaitu: (1) pemilihan masalah, konselor mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. (2) pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. (3) menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini konselor telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri. (4) menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. (5) pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran. (6) diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa. (7) pengambilan keputusan yang telah dilakukan, jadi pembelajaran dengan role playing merupakan cara

belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh konselor sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

Alasan digunakannya layanan penguasaan konten ini karena sesuai dengan tujuan dari layanan penguasaan konten itu sendiri yaitu tujuan umum agar terkuasainya konten atau kompetensi tertentu serta menambah pemahaman mengarahkan sikap dan kebiasaan tertentu, memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalahnya, serta tujuan khusus memahami konten kompetensi yang diperlukan, konten yang dipelajari akan mengarahkan individu kepada terhindarnya dari masalah, penguasaan konten diarahkan untuk mengatasi masalah yang sedang dialami, mengembangkan individu dan memelihara potensi yang dimilikinya, individu dapat membela diri terhadap ancaman atau pelanggaran terhadap hak-haknya. (Prayitno 2004:3-4). Layanan penguasaan konten ini menggunakan satu teknik yaitu teknik role playing (bermain peran). Teknik bermain peran merupakan salah satu teknik/bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Alasan digunakannya teknik bermain peran karena terdapat beberapa keuntungan dalam menggunakan teknik role playing, seperti dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, dan siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam

proses belajar. Sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hal diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang. “pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik roleplaying terhadap motivasi belajar siswa di sma negeri 11 semarang”

## **1. 2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini “ apakah ada pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang”. Dari rumusan masalah utama tersebut dapat dijabarkan sub rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*?
3. Bagaimanakah pengaruh motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten teknik *role playing*?

## **1. 3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “ untuk mengetahui pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang”. Berdasarkan tujuan utama penelitian tersebut, maka dapat dijabarkan sub tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* pada siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang
2. Mengetahui motivasi belajar siswa sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* pada siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang
3. Mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*

#### **1. 4 Manfaat Penelitian**

##### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini untuk memberikan ilmu dan pengetahuan serta menambah wawasan bagi peneliti serta konselor lain pada umumnya. Hasil dari penelitian dapat memberikan masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya serta pengembangan ilmu bimbingan dan konseling pada khususnya. Dan dapat memberikan sumbangan untuk ilmu pengetahuan dibidang bimbingan dan konseling.

##### 1.4.2 Manfaat Praktis

*1.4.2.1* Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu kinerja guru BK atau konselor dalam pemberian layanan pada siswa.

*1.4.2.2* Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa yang mengalami motivasi belajar rendah dapat meningkatkan motivasi belajarnya sehingga tidak mengalami masalah kesulitan belajar.

1.4.2.3 Bagi peneliti sendiri dapat membantu meningkatkan profesionalitas dalam pemberian layanan dan wawasan dalam melakukan penelitian ini.

## **1.5 Sistematika Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi merupakan gambaran mengenai garis besar keseluruhan isi skripsi agar dapat memahami maksud karya penulisan, serta merupakan susunan permasalahan-permasalahan yang akan dikaji dengan langkah-langkah pembahasan yang tersusun dalam bab-bab sistematika skripsi yang terdiri dari 3 bagian pokok yaitu bagian awal, bagian pokok, dan bagian akhir.

### **1.5.1 Bagian Awal**

Bagian awal skripsi berisi tentang sampul, lembar berlogo, halaman judul, halaman pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, abstrak, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar grafik serta daftar lampiran.

### **1.5.2 Bagian Pokok**

Bagian pokok terdiri atas 5 bab yaitu, pendahuluan, landasan teori, metodologi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, dan penutup.

#### **BAB 1 pendahuluan**

Pada bab 1 meliputi, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika skripsi.

## BAB 2 Tinjauan Pustaka

Bab 2 berisi mengenai penelitian terdahulu, motivasi belajar, layanan penguasaan konten, teknik *role playing*, peningkatan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, dan hipotesis.

## BAB 3 Metodologi Penelitian

Pada bab 3 disajikan metodologi penelitian yang meliputi, jenis penelitian dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan teknik sampling, metode pengumpulan data, penyusunan instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen, serta teknik analisis data.

## BAB 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab 4 memuat uraian tentang hasil penelitian, pembahasan dan keterbatasan peneliti.

## BAB 5 Penutup

Pada bab 5 memuat uraian tentang simpulan hasil penelitian dan penyajian saran yang berisi masukan dari penulis.

### 1.5.3 Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Suatu penelitian ilmiah membutuhkan adanya landasan teoritik yang kuat. Hal ini bertujuan agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan dengan baik, khususnya dalam menjawab permasalahan yang diajukan. Teori –teori yang digunakan dapat memberikan gambaran alur berpikir dalam penelitian ini. Untuk memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai penelitian ini, peneliti akan menguraikan tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan teori-teori yang dijadikan landasan untuk melakukan penelitian ini. Bab ini akan berisi tentang (1) penelitian terdahulu, (2) pengertian motivasi belajar, (3) layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, (4) pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap motivasi belajar.

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti akan mengemukakan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan. Adapun pokok bahasan yang akan diuraikan dalam penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Maryanto (2013:108) kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran berada dalam kategori sedang, setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik

bermain peran motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 15%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

Dari hasil penelitian yang dilakukan Farida (2014:115) kesimpulan yang diperoleh adalah tingkat kepercayaan diri siswa remaja putri pubertas awal sebelum mengikuti layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* berada dalam kategori rendah. Hal ini ditunjukkan dengan indikator-indikator kepercayaan diri remaja putri rata-rata berada dalam kategori rendah. Setelah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* mengalami peningkatan dibuktikan dengan hasil uji *wilcokon* yang menunjukkan bahwa  $Z_{hitung}$  lebih kecil dari  $Z_{tabel}$  sehingga hipotesis diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri remaja putri yang mengalami pubertas awal.

Penelitian yang dilakukan Hariyadi (2011) hasil penelitian menunjukkan sebelum diberikan layanan penguasaan konten dukungan tampilan kepustakaan berbasis TIK motivasi belajar siswa berada di kategori sedang dengan persentase 55,58%. Setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan dukungan tampilan kepustakaan berbasis TIK mengalami peningkatan sebesar 10,53% menjadi 66,11%. Hal tersebut membuktikan bahwa layanan penguasaan konten dengan dukungan tampilan kepustakaan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari hasil penelitian yang dilakukan melati (2011) Hasil penelitian yang telah dilakukan sebelum diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik permainan secara umum siswa termasuk dalam ketegori sedang, dengan persentase 60,23%. Setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan motivasi belajar sisa mengalami peningkatan dengan persentase 83,33%. Hal ini membuktikan bahwa penguasaan konten dengan teknik permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari berbagai penjelasan diatas merupakan berbagai upaya dan bukti yang memberikan gambaran bahwa motivasi belajar siswa dapat dikembangkan dengan berbagai cara salah satunya bisa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. Untuk itu penulis menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **2.2 Motivasi Belajar**

Dalam sub bab ini berisi tentang Pengertian motivasi, pengertian motivasi belajar, ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar, jenis motivasi belajar, dan fungsi motivasi belajar.

### **2.2.1. Pengertian Motivasi**

Menurut Anni (2012:133) motivasi merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan anak dalam belajar. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktifitas belajar. Sadirman (2012:75) motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia

tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu. Menurut Hamalik (2014:173) motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan insentif diluar diri individu atau hadiah. Sebagai suatu masalah di dalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat. Purwanto (1990:60) mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan. Miskel dalam Purwanto (1990:72) mengemukakan bahwa motivasi dapat didefinisikan sebagai kekuatan-kekuatan yang kompleks, dorongan-dorongan, kebutuhan-kebutuhan, pernyataan-pernyataan ketegangan (tension states) , atau mekanisme-mekanisme lainnya yang memulai dan menjaga kegiatan-kegiatan yang diinginkan kearah pencapaian tujuan-tujuan personal.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan untuk melakukan sesuatu dan mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar karena siswa tidak akan melakukan aktivitas belajar jika tidak memiliki motivasi belajar.

### **2.2.2. Pengertian Motivasi Belajar**

Berdasarkan uraian sebelumnya bahwa motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan sikap, kebutuhan, persepsi, dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang. Motivasi sebagai proses psikologis timbul diakibatkan oleh faktor di dalam diri seseorang itu sendiri yang disebut intrinsik sedangkan faktor di luar diri disebut ekstrinsik. Faktor intrinsik berupa kepribadian, sikap, pengalaman dan pendidikan, atau berbagai harapan, cita-cita yang menjangkau

masa depan. Sedangkan faktor ekstrinsik dapat ditimbulkan oleh berbagai sumber, bisa karena pengaruh pimpinan, kolega atau faktor-faktor lain yang kompleks

Berkaitan dengan proses belajar siswa, motivasi belajar sangatlah diperlukan. Diyakini bahwa hasil belajar akan meningkat kalau siswa mempunyai motivasi belajar yang kuat. Uno (2008:23) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator dan atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Winkel (2004: 99) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arahan pada kegiatan belajar itu demi mencapai tujuan. Marshall dan Ames dalam Sadirman (2008:75) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah kebermaknaan, nilai, dan keuntungan-keuntungan kegiatan belajar tersebut cukup menarik bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat tentang motivasi menurut para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi merupakan suatu hal yang ada dalam diri individu yang mendasari atau mendorong individu untuk melakukan suatu hal yang disenangi dan ingin dicapainya yang diinterpretasikan dengan tingkah laku, dengan rangsangan berupa dorongan untuk memunculkan suatu tingkah laku tertentu.

### 2.2.3. Ciri Siswa yang memiliki Motivasi Belajar

Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan memiliki ciri-ciri atau karakteristik yang nampak dalam bentuk sikap yang ditampilkan dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Rifai' dan Anni (2009:156) bahwa "siswa yang termotivasi menunjukkan proses kognitif yang tinggi dalam belajar, menyerap, dan mengingat apa yang telah dipelajari". Bendapat yang serupa dinyatakan Sardiman (2011:83) bahwa Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar adalah:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah” untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebayanya).
4. Lebih senang bekerja sendiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Tekun menghadapi tugas artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus tidak mudah berhenti/ berputus asa dalam menghadapi tugas-tugas yang sulit. Siswa akan terus mencoba menyelesaikan tugas yang sulit dan tidak akan berhenti mencoba sampai siswa dapat mengerjakannya. (2) ulet menghadapi kesulitan artinya siswa tidak akan mudah menyerah apabila menghadapi kesulitan baik dalam mengerjakan tugas atau dalam memahami mata pelajaran. Siswa akan

berusaha memecahkan kesulitannya tersebut, dan siswa tidak mudah puas terhadap prestasi yang diperolehnya. (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah artinya apabila terdapat permasalahan di sekitarnya siswa tidak akan diam dan ikut serta dalam menyumbangkan ide-idenya. Permasalahan yang dimaksud disini adalah permasalahan seperti pembangunan, ekonomi, politik dan budaya. (4) lebih senang bekerja mandiri artinya siswa yang memiliki motivasi tinggi akan cenderung senang bekerja mandiri di bandingkan dengan bekerja secara berkelompok. (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, siswa yang memiliki motivasi tinggi akan cepat bosan pada tugas-tugas yang berulang-ulang begitu saja, mereka lebih suka dengan pekerjaan yang berbeda setiap harinya karena dirasa kurang kreatif dan kurang menantang. (6) dapat mempertahankan pendapatnya, baik dalam diskusi kelompok ataupun dalam kehidupan sehari-harinya siswa dapat mempertahankan pendapatnya. (7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, siswa tidak mudah goyah dalam mempertahankan pendapatnya, sehingga dalam kehidupan sehari-hari selalu memiliki prinsip. (8) senang mencari dan memecahkan soal-soal, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi senang mencari dan memecahkan soal-soal sebagai latihan untuk memperdalam mata pelajaran khususnya matapelajaran eksak yang membutuhkan latihan-latihan soal.

Menurut Brown (dalam sudrajat,2008:16) ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat dikenali selama mengikuti proses mengajar dikelas, adalah sebagai berikut, (1) tertarik pada guru, (2) tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan, (3) antusias tinggi, serta mengendalikan perhatiannya dan energinya pada kegiatan belajar, (4) ingin selalu bergabung dalam suatu kelompok

kelas, (5) ingin identitas diri diakui orang lain, (6) tindakan dan kebiasaan serta moralnya selalu dalam control diri, (7) selalu mengingat pelajaran dan selalu mempelajarinya dirumah. (8) selalu terkontrol oleh lingkungan. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar berhasil baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan masalah dan hambatan secara mandiri.

Berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri individual yang memiliki motivasi belajar adalah: (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi, (4) semangat belajar tinggi (senangv rajin belajar, dan penuh semangat),(5) menyukai ilmu pengetahuan baru, (6) berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, (7) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal, dan (8) keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas.

#### **2.2.4. Jenis Motivasi Belajar**

Menurut Sadirman (2011:89-91) menyatakan bahwa motivasi dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

##### **2.2.4.1 Motivasi Intrinsik**

Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dariluar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

##### **2.2.4.2 Motivasi Ekstrinsik**

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Oleh karena itu motivasi ekstrinsik dapat juga

dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Sedangkan jenis motivasi belajar menurut Santrock (2007:260), yaitu:

#### 1. Motivasi Ekstrinsik

Yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya siswa belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik. Terdapat dua kegunaan dari hadiah yaitu sebagai insentif agar mau mengerjakan tugas, dimana tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa, dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian.

#### 2. Motivasi Intrinsik

Yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, siswa belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Siswa termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan mendapatkan imbalan yang mengandung nilai informasional tetapi bukan dipakai untuk kontrol, misalnya guru memberikan pujian kepada siswa. Terdapat dua jenis motivasi intrinsik, yaitu:

##### 1. Motivasi intrinsik berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal.

Dalam pandangan ini, siswa ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri, bukan karena kesuksesan atau imbalan eksternal. Minat

intrinsik siswa akan meningkat jika mereka mempunyai pilihan dan peluang untuk mengambil tanggung jawab personal atas pembelajaran mereka.

## 2. Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal.

Pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu dan berkonsisten penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari diri individu itu sendiri tanpa di pengaruhi rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan motivasi eksternal yaitu motivasi yang timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.

### **2.2.5. Fungsi Motivasi Belajar**

Dalam proses belajar mengajar motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan sekaligus sebagai penggerak di dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Fungsi motivasi belajar menurut Sardiman (2011:85) sebagai berikut:

- 1 Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2 Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya
- 3 Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan,

dengan menysisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat menghasilkan prestasi yang baik.

#### **2.2.6. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Menurut Rifai' dan Anni(2012:137) Setidak-tidaknya terdapat enam faktor yang didukung oleh sejumlah teori psikologi dan penelitian terkait yang memiliki dampak substansial terdapat motivasi belajar peserta didik. Keenam faktor yang dimaksud yaitu:

##### **2.2.6.1 Sikap**

Sikap memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku dan belajar peserta didik karena sikap itu membantu peserta didik dalam merasakan dunianya dan memberikan pedoman kepada perilaku yang dapat membantu dalam menjelaskan dunianya. Sikap juga akan membantu seseorang merasa aman di suatu lingkungan yang pada mulanya tampak asing. Sikap akan memberikan pedoman dan peluang kepada seseorang untuk mereaksi secara lebih otomatis. Sikap merupakan produk dari kegiatan belajar. Sikap diperoleh melalui proses seperti pengalaman, pembelajaran, identifikasi, perilaku.

##### **2.2.6.2 Kebutuhan**

Kebutuhan merupakan kondisi yang dialami oleh individu sebagai suatu kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan. Kebutuhan itu berada di dalam jaringan atau memori manusia, dan kebutuhan itu dapat

bersifat fisiologis, seperti lapar, atau kebutuhan itu merupakan hasil belajar, seperti kebutuhan untuk berprestasi. Kebanyakan kebutuhan bertindak sebagai kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan. Semakin kuat seseorang merasakan kebutuhan, semakin besar peluangnya untuk mengatasi perasaan yang menekan di dalam memenuhi kebutuhannya.

#### 2.2.6.3 Rangsangan

Rangsangan merupakan perubahan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif. Seseorang melihat sesuatu dan tertarik padanya. Mendengar sesuatu yang baru dan mendengarkan suara secara seksama, menyentuh sesuatu yang tidak diharapkan dan menarik tangan dari padanya.

Rangsangan secara langsung membantu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Apabila peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran, maka sedikit sekali pelajaran yang akan terjadi pada diri peserta didik tersebut. Proses pembelajaran dan materi yang terkait dapat membuat sekumpulan kegiatan belajar. Setiap peserta didik memiliki keinginan untuk mempelajari sesuatu dan memiliki sikap positif terhadap materi pembelajaran. Namun apabila mereka tidak menemukan proses pembelajaran yang merangsang, maka perhatiannya akan menurun. Pembelajaran yang tidak merangsang mengakibatkan peserta didik yang pada mulanya termotivasi untuk belajar pada akhirnya menjadi bosan terlibat dalam pembelajaran.

#### 2.2.6.4 Afeksi

Afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian, dan pemilikan dari individu atau kelompok pada waktu belajar. Tidak ada kegiatan belajar yang terjadi di dalam kevakuman emosional. Peserta didik merasakan sesuatu saat belajar, dan emosi peserta didik tersebut dapat memotivasi perilakunya kepada tujuan. Weiner (1980), yang dikenal sebagai pakar psikologi kognitif, menyatakan bahwa perasaan di dalam dan pada diri individu dapat memotivasi perilaku.

Setiap lingkungan belajar secara konstan dipengaruhi oleh reaksi emosional peserta didik. Demikian pula karena peserta didik dalam belajar seringkali berkaitan dengan perasaan sukses dan gagal, maka perasaan personalnya secara terus-menerus akan tidak menentu. Keadaan emosi peserta didik pada kegiatan belajar itu memiliki pengaruh penting.

Afeksi dapat menjadi motivator intrinsik. Apabila emosi bersifat positif pada waktu kegiatan belajar berlangsung, maka emosi mampu mendorong peserta didik untuk belajar keras. Apabila buku pelajaran menimbulkan perasaan heran dan menyenangkan peserta didik, maka peserta didik akan senang membaca banyak buku pelajaran. Integritas emosi dan berpikir peserta didik itu dapat mempengaruhi motivasi belajar menjadi kekuatan terpadu yang positif, sehingga akan menimbulkan kegiatan belajar yang efektif.

#### 2.2.6.5 Kompetensi

Manusia pada umumnya memiliki keinginan untuk memperoleh kompetensi dari lingkungannya. Teori kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara

alamiah berusaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif. Peserta didik secara intrinsik termotivasi untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugas-tugas secara berhasil agar menjadi puas. Demikian pula setiap orang secara genetik diprogram untuk menggali, menerima, berpikir, memanipulasi, dan mengubah lingkungan secara efektif.

Di dalam situasi pembelajaran, rasa kompetensi pada diri peserta didik itu akan timbul apabila menyadari bahwa pengetahuan atau kompetensi yang diperoleh telah memenuhi standar yang telah ditentukan. Hal ini biasanya muncul pada akhir proses belajar ketika peserta didik telah memiliki mampu menjawab segala pertanyaan yang diajukan oleh pendidik.

#### 2.2.6.7 Penguatan

Salah satu hukum psikologi paling fundamental adalah prinsip penguatan (reinforcement). Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Para pakar psikologi telah menemukan bahwa perilaku seorang dapat dibentuk kurang lebih sama melalui penerapan penguatan positif atau negatif, penggunaan peristiwa penguatan yang efektif, seperti penghargaan terhadap hasil karya peserta didik, pujian, penghargaan sosial, dan perhatian, dinyatakan sebagai variabel penting di dalam perancangan pembelajaran.

### **2.3 Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing***

Layanan penguasaan konten merupakan layanan yang memberikan dan mengajarkan keterampilan atau konten tertentu pada individu atau peserta didik.

### **2.3.1. Konsep dasar Layanan Penguasaan Konten**

Dalam sub bab berikut dijelaskan lebih lanjut tentang layanan penguasaan konten meliputi pengertian layanan penguasaan konten, tujuan dan fungsi layanan penguasaan konten, pendekatan dan teknik layanan penguasaan konten, penilaian layanan penguasaan konten, dan operasionalisasi layanan penguasaan konten.

#### **2.3.1.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten**

Menurut Prayitno (2004: 2) layanan penguasaan konten merupakan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Sedangkan menurut Sukardi (2008: 62) Layanan penguasaan konten yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik (klien/konseli) mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta berbagai aspek.

Sukardi (2003:39) menyatakan bahwa “ layanan pembelajaran dimaksudkan untuk memungkinkan siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya.” Dengan kata lain, layanan penguasaan konten mengajarkan keterampilan-keterampilan yang dapat membantu siswa dalam proses belajar dan mengajar sehingga mampu untuk mengatasi masalah belajar yang dialami serta dapat mengembangkan kemampuan belajarnya untuk menjadi lebih baik.

### **2.3.1.2 Tujuan dan Fungsi Layanan Penguasaan Konten**

#### 2.3.1.2.1 Tujuan Umum

Tujuan umum layanan penguasaan konten adalah dikuasainya konten tertentu. Penguasaan konten ini perlu bagi individu atau klien untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah-masalahnya. Dengan penguasaan konten yang dimaksud itu individu yang bersangkutan lebih mampu menjalani kehidupannya secara efektif. (prayitno 2004:2)

#### 2.3.1.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus layanan penguasaan konten dapat dilihat pertama dari kepentingan individu atau klien yang mempelajarinya, dan kedua isi konten itu sendiri. Tujuan khusus layanan penguasaan konten terkait dengan fungsi-fungsi konseling:

##### 2.3.1.2.2.1 Fungsi pemahaman

Menyangkut konten-konten yang isinya merupakan berbagai hal yang perlu dipahami. Dalam hal ini seluruh aspek konten (yaitu fakta, data, konsep, proses hukum dan aturan, nilai dan bahkan aspek yang menyangkut persepsi, afeksi, sikap dan tindakan) memerlukan pemahaman dari konten yang menjadi fokus layanan penguasaan konten.

##### 2.3.1.2.2.2 Fungsi Pencegahan

Dapat menjadi muatan layanan penguasaan konten apabila kontennya memang terarah kepada terhindarnya individu atau klien dari mengalami masalah tertentu.

##### 2.3.1.2.2.3 Fungsi Pengentasan

Akan menjadi arah layanan apabila penguasaan konten memang untuk mengatasi masalah yang sedang dialami klien.

Layanan penguasaan konten dapat secara langsung maupun tidak langsung mengembangkan di satu sisi, dan sisi lain memelihara potensi individu atau klien. Pengajaran dan pelatihan dalam penguasaan konten dapat mengembangkan fungsi pengembangan dan pemeliharaan. Penguasaan konten yang tepat dan terarah memungkinkan individu membela diri sendiri terhadap ancaman ataupun pelanggaran atas hak-haknya. Dengan demikian, layanan penguasaan konten dapat mendukung fungsi advokasi (Prayitno, 2004:3).

### **2.3.1.3 Komponen Layanan Penguasaan Konten**

Komponen layanan penguasaan konten adalah guru pembimbing, peserta didik, dan konten yang menjadi isi layanan menurut Prayitno (2004:5) adalah sebagai berikut:

#### **2.3.1.3.1 Guru Pembimbing**

Guru pembimbing adalah tenaga ahli pelayanan konseling, penyelenggara layanan penguasaan konten dengan menggunakan berbagai modus dan media layanan. Guru pembimbing menguasai konten yang menjadi isi layanan penguasaan konten yang diselenggarakan.

#### **2.3.1.3.2 Individu atau Peserta Didik**

Guru pembimbing menyelenggarakan layanan penguasaan konten terhadap seorang atau sejumlah individu yang memerlukan penugasan atas konten yang menjadi isi layanan, individu adalah subjek yang menerima layanan, sedangkan guru pembimbing adalah pelaksana layanan

### 2.3.1.3.2.3 Konten

Konten merupakan isi layanan penguasaan konten, yaitu satu unit materi yang menjadi pokok isi bahasan atau materi latihan yang dikembangkan oleh guru pembimbing dan diikuti oleh peserta didik. Layanan penguasaan konten dapat diangkat dari bidang-bidang pelayanan konseling, menurut Prayitno (2004:6) yaitu bidang-bidang:

Isi dari layanan penguasaan konten adalah sebuah konten yang merupakan materi latihan yang dikembangkan oleh konselor meliputi bidang-bidang sebagai berikut (Prayitno 2004: 6-7).

1. Pengembangan kehidupan pribadi
2. Pengembangan kemampuan hubungan sosial
3. Pengembangan kegiatan belajar
4. Pengembangan dan perencanaan karir
5. Pengembangan kehidupan keluarga
6. Pengembangan kehidupan beragama

Bidang-bidang tersebut dikemas dalam topik tertentu yang disesuaikan dengan tugas-tugas perkembangan siswa, kegiatan dan hasil belajar siswa, nilai dan moral di masyarakat, bakat, minat dan arah karir, dan beberapa permasalahan khusus individu.

### **2.3.1.4 Asas-asas Layanan Penguasaan Konten**

#### 2.3.1.4.1 Asas Kegiatan

Pada pelaksanaan pemberian layanan ini, peserta layanan diharapkan untuk aktif dalam kegiatan yang diselenggarakan oleh konselor.

#### 2.3.1.4.2 Asas Kesukarelaan

Peserta yang secara aktif telah mengikuti kegiatan pemberian layanan, tentunya telah secara suka rela mengikuti pemberian layanan.

#### 2.3.1.4.3 Asas Keterbukaan

Keterbukaan dari peserta layanan dibutuhkan agar pelaksanaan layanan berjalan dengan lancar agar pemecahan masalah dapat ditemukan.

#### 2.3.1.4.4 Asas Kerahasiaan

Asas ini penting untuk diterapkan dalam setiap pemberian layanan dalam layanan penguasaan konten, baik konselor dan peserta layanan harus memegang teguh asas ini agar peserta layanan merasa aman dan tidak tertutup dalam memberikan informasi.

### **2.3.1.5 Pendekatan dan Teknik Layanan Penguasaan Konten**

#### 2.3.1.5.1 Pendekatan Layanan Penguasaan Konten

Layanan penguasaan konten umumnya diselenggarakan secara langsung atau secara tatap muka, baik dengan format klasikal, kelompok atau individu. Menurut tohirin (2008:160) dalam pemberian layanan konselor menegakan dua nilai proses pembelajaran yaitu sentuhan tingkat tinggi (*high-touch*) dan pemanfaatan teknologi tinggi (*high-tech*).

##### 1. Sentuhan Tingkat Tinggi (*High-Touch*)

Yaitu sentuhan-sentuhan tingkat tinggi yang mengenai aspek-aspek kepribadian dan kemanusiaan peserta layanan (terutama aspek-aspek positif, semangat, sikap, nilai dan moral) , melalui implementasi oleh konselor berupa (1)

kewibawaan (2) kasih sayang dan kebutuhan (3) keteladanan (4) pemberian peringatan (5) tindakan tegas yang terdidik.

## 2. Pemanfaatan Teknologi Tinggi (*High-Tech*)

Yaitu sentuhan-sentuhan tingkat tinggi yang mengenai aspek-aspek kepribadian dan kemanusiaan peserta layanan (terutama aspek-aspek positif, semangat, sikap, nilai dan moral) , melalui implementasi oleh konselor berupa (1) kewibawaan (2) kasih sayang dan kebutuhan (3) keteladanan (4) pemberian peringatan (5) tindakan tegas yang terdidik.

### Teknik Layanan Penguasaan Konten

Berbagai teknik yang dapat digunakan oleh konselor untuk menyampaikan konten kepada peserta layanan diantaranya “ penyajian, tanya jawab dan diskusi dan kegiatan lanjutan (diskusi kelompok, penugasan dan latihan bebas, survei lapangan/studi kepustakaan , percobaan dan latihan tindakan) “. (prayitno 2004:10)

#### 1. Penyajian

Melalui teknik penyajian ini, konselor memberikan konten tentang kepercayaan diri. Konten diberikan kepada peserta layanan kemudian oleh peserta layanan, konten itu di bentuk menjadi sebuah cerita yang akan di mainkan oleh peserta role playing.

#### 2. Tanya Jawab dan Diskusi

Konselor mendorong partisipasi aktif para peserta untuk memantapkan wawasan dan pemahaman peserta serta berbagai kaitan dalam segenap aspek-aspek konten. Kegiatan ini dilakukan setelah pemberian materi konten, konselor

mendorong peserta layanan untuk memberikan umpan balik tentang materi dan beberapa peran yang akan dimainkan.

### 3. Kegiatan Lanjutan

Kegiatan Lanjutan berupa:

#### 1) Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok dilakukan setelah kegiatan role playing dilakukan. Diskusi dilakukan agar diketahui sejauh mana role playing telah berjalan, kesesuaian antara penampilan pemain dengan karakter yang dibawakan, bagaimana perasaan para pemain, bagaimana jalan keluar dari permasalahannya yang ada di dalam cerita tersebut, serta manakah perilaku yang akan di contoh.

#### 2) Penugasan dan Latihan Terbatas

Dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai atau belum dan apakah perlu diadakan role playing ulangan atau tidak. Jika tujuan belum tercapai, konselor dapat memberikan penugasan berupa mengulang kembali kegiatan role playing dengan cara bertukar peran atau berperan ganda, teknik cermin dan teknik kursi kosong.

#### 3) Survei Lapangan dan Studi Kepustakaan

Survei lapangan dan studi kepustakaan dilakukan sebelum dan sesudah layanan penguasaan konten teknik role playing diberikan. Percobaan dilakukan sebelum kegiatan role playing sesungguhnya dilakukan. Hal ini dilaksanakan agar peserta layanan merasa siap melaksanakan kegiatan. Latihan dan Tindakan latihan tindakan merupakan pelaksanaan kegiatan role playing lanjutan jika kegiatan role playing sebelumnya belum mampu mencapai tujuan pemberian layanan.

### **2.3.1.6 Operasionalisasi Layanan Penguasaan Konten**

Menurut Prayitno (2004:15-17) layanan penguasaan konten terfokus pada dikuasainya konten oleh para peserta yang memperoleh layanan. Maka dari itu dalam layanan ini perlu direncanakan, dilaksanakan serta dievaluasi secara tertib dan akurat.

#### 2.3.1.6.1 Perencanaan

- 1) Menetapkan subjek atau peserta layanan
- 2) Menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari secara rinci dan kaya
- 3) Menetapkan proses dan langkah-langkah layanan
- 4) Menetapkan dan menyiapkan fasilitas layanan, termasuk media dan perangkat keras dan lemahnya
- 5) Menyiapkan kelengkapan administrasi

#### 2.3.1.6.2 Pelaksanaan

- 1) Melaksanakan kegiatan layanan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten (jika diperlukan dapat didahului oleh diagnosis kesulitan belajar subjek peserta layanan).
- 2) Mengimplementasikan high-touch dan high-tech dalam proses pembelajaran.

#### 2.3.1.6.3 Evaluasi

- 1) Menetapkan materi Evaluasi
- 2) Menetapkan prosedur evaluasi
- 3) Menyusun instrumen evaluasi
- 4) Mengaplikasikan instrumen evaluasi
- 5) Mengolah hasil aplikasi instrumen

#### 2.3.1.6.4 Analisis Hasil Evaluasi

- 1) Menetapkan norma/standar evaluasi
- 2) Melakukan analisis
- 3) Menafsirkan hasil evaluasi

#### 2.3.1.6.5 Tindak Lanjut

- 1) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut
- 2) Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada peserta layanan dan pihak-pihak terkait

#### 2.3.1.6.6 Laporan

- 1) Menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten
- 2) Menyampaikan laporan kepada pihak terkait.
- 3) Mendokumentasikan laporan layanan

#### **2.3.1.7 Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten**

Dalam penelitian ini layanan penguasaan konten diberikan dalam format klasikal. Materi layanan Penguasaan konten secara klasikal (diikuti oleh seluruh siswa dalam kelas) diberikan dengan metode ceramah disertai tanya jawab dan bermain peran (*Role playing*). Teknik atau metode yang dapat digunakan dalam layanan penguasaan konten menurut Prayitno, (2004:10) adalah

- 1) Penyajian, konselor menyajikan materi pokok konten, setelah para peserta disiapkan sebagaimana mestinya.
- 2) Tanya jawab dan diskusi, konselor mendorong partisipasi aktif dan langsung para peserta, untuk memantapkan wawasan dan pemahaman peserta, serta berbagai kaitan dalam segenap aspek-aspek konten.

- 3) Kegiatan lanjutan, sesuai dengan pendekatan aspek tertentu dari konten dilakukan berbagai kegiatan lanjutan. Kegiatan ini dapat berupa: Diskusi kelompok, Penugasan dan latihan terbatas , Survei lapangan, studi kepustakaan, Percobaan, dan Latihan tindakan.

### **2.3.1.8 Penilaian Layanan Penguasaan Konten**

Secara umum penilaian terhadap hasil layanan penugasan konten diorientasikan kepada diperolehnya UCA (understanding/pemahaman baru, comfort/perasaan lega, dan action/ rencana kegiatan pasca layanan). Secara khusus, penilaian hasil layanan penugasan konten ditekankan kepada penugasan peserta atau klien atas aspek-aspek konten yang dipelajari.

Menurut Prayitno (2004:12) menjelaskan bahwa penilaian hasil layanan diselenggarakan dalam tiga tahap, antara lain:

- 1) Penilaian segera (laisseg) yaitu penilaian yang diadakan segera menjelang menjelang diakhirinya setiap kegiatan layanan.
- 2) Penilaian jangka pendek (lajapen) , yaitu penilaian yang diadakan beberapa waktu (satu minggu sampai satu bulan ) setelah kegiatan layanan.
- 3) Penilaian jangka panjang (lajapan) , yaitu penilaian yang diadakan setelah satu bulan atau lebih pasca layanan.

Lajapen dan laijapan dapat mencakup penilaian terhadap konten untuk sejumlah sesi layanan penguasaan konten. Khususnya untuk rangkaian konten-konten yang berkelanjutan. Format penilaian dapat tertulis ataupun lisan.

### **2.3.2. Teknik *Role Playing***

Dalam sub bab ini akan berisi tentang pengertian teknik *role Playing*, manfaat teknik *role playing*, jenis-jenis teknik *role playing*, dan prosedur teknik *role playing*

#### **2.3.2.1 Pengertian Teknik *Role Playing***

Ditinjau dari sisi bahasa, *Role playing* terdiri dari dua suku kata : *Role* (peran) dan *playing* (permainan). Konsep *Role* dapat diartikan sebagai peran atau tindakan yang ditunjukkan/diperformasikan oleh seseorang dalam berhubungan dengan orang. sedangkan *playing* dapat diartikan sebagai kegiatan bermain. Sehingga dapat diartikan bahwa *Role playing* merupakan kegiatan bermain dimana pemain menggunakan peran tertentu yang ada di dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bidang pendidikan (termasuk bimbingan dan konseling) , *Role playing* merupakan model pembelajaran dimana individu (siswa) memerankan situasi yang imajinatif (dan paralel dengan kehidupan nyata) dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan (termasuk keterampilan problem solving) , menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku.

Hitchen dan Drachen (2009:16) sebagaimana dikutip oleh Harviainen (2009:5) menyebutkan pengertian *role playing* yaitu “ *A role-playing game is a game set in an imaginary world.players are free to choose how to explore the game world, in terms of the path through the world they take, and may revisit areas previously explored. The amount of the game world potentially available for*

*exploration is typically large.*” *Role playing* merupakan sebuah permainan dimana pemain bebas mengeksplorasikan bagaimana jalannya permainan dan mengambil bagian peran masing-masing. Jarvis dkk (2002:1) juga berpendapat bahwa *role playing* merupakan “*strategies emphasize the sosial nature of learning, and see cooperative behavior as stimulating students both sosially and intellectually.*”

Dari pendapat diatas, dapat dilihat bahwa kegiatan *role playing* merupakan kegiatan yang hampir menyerupai sebuah drama dalam hal pelaksanaannya. Kegiatan *role playing* menekankan pada permainannya untuk memerankan situasi dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu memahami dan menghadapi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan kegiatan permainan yang dilakukan secara kelompok dan masing-masing anggota akan memerankan peran tertentu sehingga ia mendapatkan pengalaman baru atau memperbaiki pengalaman lama untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan sosial dan intelektualnya.

### **2.3.2.2 Manfaat Teknik *Role Playing***

Poorman (2002:13) sebagaimana dikutip oleh Jarvis (2002:2) menyebutkan beberapa manfaat *role playing* sebagai berikut “ first student interest in the topic is raised, secondly, there is increased involvement on the part of the students in a *role playing* lesson. A third advantage to using *role-playing* as a teaching strategy is that it teaches empathy and understanding of different perspectives”. Dengan menggunakan teknik *role playing*, siswa akan tertarik pada topik sehingga mengikuti pembelajaran dengan antusias, siswa dapat meningkatkan

keterlibatannya pada permainan dan siswa dapat belajar cara berempati dan memahami suatu hal dari sudut pandang lain.

Menurut Corsini (1996) sebagaimana dikutip Roemlah (1994:48) teknik *role playing* dapat dipergunakan untuk:

- 1) Alat untuk mendiagnosis dan memahami seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan secara spontan kejadian yang terjadi di dalam kehidupan yang sebenarnya.
- 2) Sebagai media pengajaran melalui proses modeling anggota kelompok mengenai keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi.
- 3) Sebagai metode pelatihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat teknik *role playing* adalah sebagai berikut (1) dapat menimbulkan ketertarikan dari siswa dan keterlibatan siswa, (2) mengajarkan berempati dan pemahaman dari perspektif lain, (3) dapat memberikan dukungan kepada orang lain, (4) mendapatkan konsep baru dari peran yang dimainkan, (5) ada keterlibatan anggota untuk saling membantu, (6) sebagai media diagnosis, (7) memperoleh pengalaman baru, (8) media berlatih keterampilan-keterampilan tertentu.

### **2.3.2.3 Jenis-jenis Teknik *Role Playing***

Menurut Roemlah (1994:48) , jenis-jenis *role playing* ada dua, yaitu “*role playing* tidak terstruktur dan *role playing* terstruktur”.

#### **2.3.2.3.1 Teknik *Role playing* tidak terstruktur**

Teknik ini merupakan teknik *role playing* dimana hubungan antara peran utama dengan pemeran-pemeran lain tidak ditentukan oleh fasilitator tetapi oleh

para anggota kelompok. Peserta permainan tidak di beri petunjuk, tidak disediakan deskripsi peran dan pedoman observasi. Peranan fasilitator ialah membantu anggota kelompok merumuskan ciri-ciri penting dari situasi atau masalah yang dimainkan dan menciptakan interaksi yang akan membantu memperluas wawasan anggota terhadap masalah yang dimainkan. Fasilitator juga membantu anggota kelompok merasa aman dan bebas berekspresi serta mengadakan intervensi dengan menggunakan berbagai teknik untuk mendorong kelompok agar memberi balikan terhadap pemeran utama.

#### 2.3.2.3.2 Teknik *Role playing* terstruktur

Dalam teknik *role playing* ini, fasilitator menentukan struktur permainan dan menjelaskannya kepada pemain. Peserta di beri instruksi mengenai hubungan para pemain utama dengan pemeran-pemeran lain, sifat pemain, situasi yang dimainkan dan hal-hal lain. Selain itu juga diinformasikan tentang tujuan dan masalah-masalah yang akan dipresentasikan di dalam permainan.

#### 2.3.2.4 Prosedur Teknik *Role Playing*

Tahap pelaksanaan *role playing* diungkapkan oleh Cherif & Somervill (1998) sebagaimana dikutip oleh Jarvis (2002:3) yaitu "role playing of the activities can be divided into four stages (1) preparation of the activity by teacher, (2) student preparation of the activity, (3) the role playing, and (4) the discussion or debriefing after the role-play activity". Beberapa langkah dalam *role playing* oleh guru, persiapan dari siswa sebelum melaksanakan *role playing*, pelaksanaan *role playing* dan diskusi atau uraian mengenai kegiatan *role playing* yang telah dilaksanakan.

Menurut Roemlah (1994:57) , beberapa prinsip pokok yang perlu diperhatikan dalam role playing terstruktur adalah :

- 1) Merumuskan tujuan khusus yang berupa perilaku yang didasarkan pada hasil pengamatan, wawancara, analisis data yang ada, analisis kebutuhan-kebutuhan kelompok secara umum.
- 2) Mengidentifikasi masalah-masalah yang ada hubungannya dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Membuat petunjuk untuk pemegang peran, pengamat, peserta permainan lain
- 4) Membuat format untuk bahan diskusi tentang masalah-masalah pokok yang dihadapi kelompok.
- 5) Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prosedur teknik role playing secara garis besar sebagai berikut: persiapan dan penjelasan dari konselor, persiapan siswa melaksanakan role playing , pelaksanaan role playing dan diskusi mengenai kegiatan role playing yang telah dilaksanakan.

Adapun secara terperinci, prosedur pelaksanaan teknik role playing terstruktur adalah:

#### 1) Persiapan

Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah (1) menentukan topik, (2) membuat garis besar cerita, dan (3) membuat skenario

#### 2) Pelaksanaan

Hal –hal yang dilakukan adalah (1) menciptakan rapport (hubungan baik) , (2) melakukan tanya jawab, (3) menentukan kelompok bermain, dan (4) menjelaskan tugas kelompok penonton.

### 3) Evaluasi dan Diskusi

Pada tahap evaluasi dan diskusi, konselor melakukan evaluasi bersama-sama tentang (1) perasaan para pemain, (2) alur cerita, (3) kesesuaian pemain dengan karakter yang dibawakan, (4) jalan keluar dari cerita, (5) perilaku yang patut dicontoh.

### 4) Ulangan

Ulangan kegiatan role playing dilakukan jika kegiatan tersebut masih belum mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan

#### **2.3.2.5 Kerangka Berpikir**

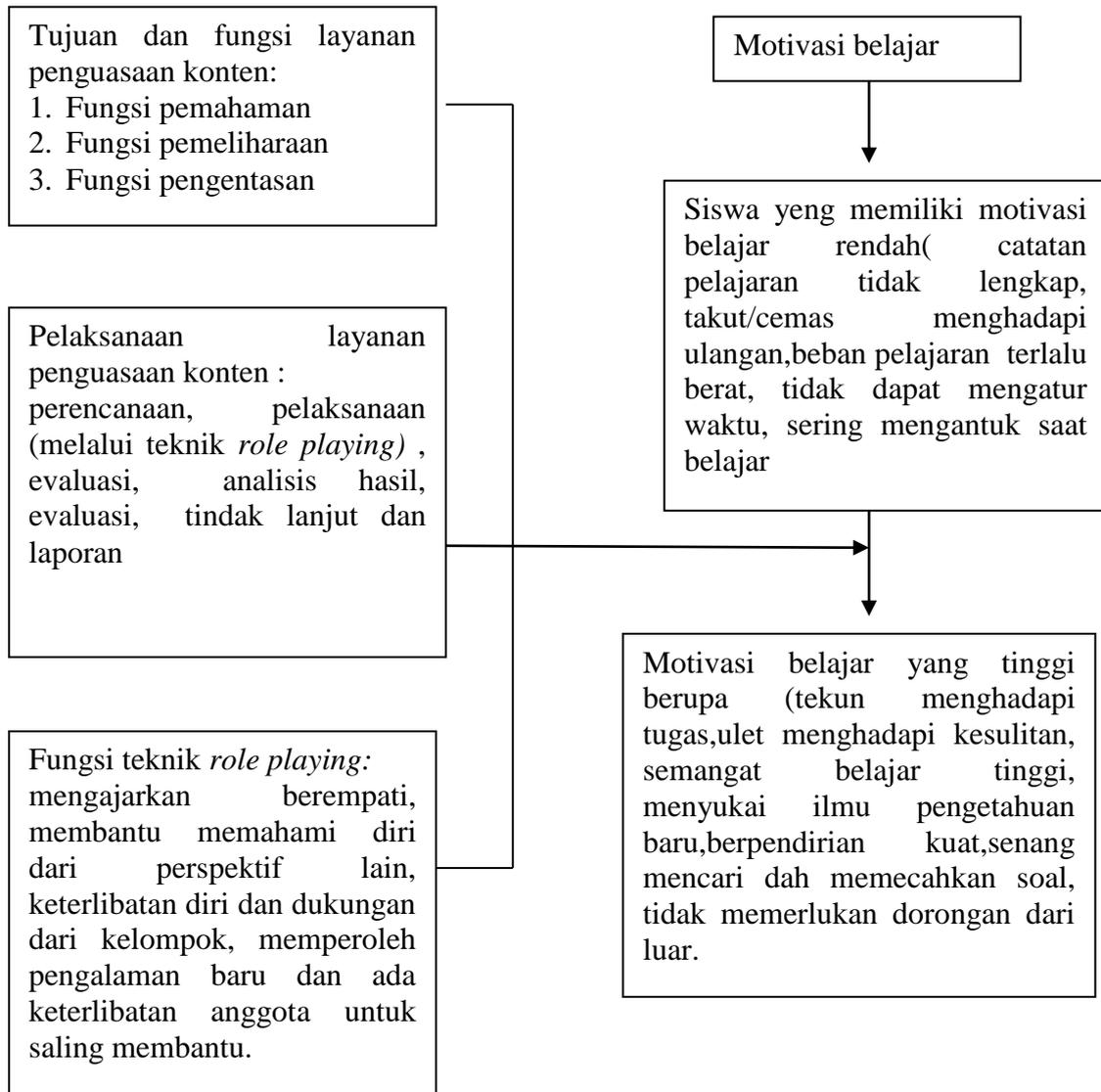
Motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam pencapaian belajar siswa, karena dapat dilihat bahwa siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan mendapatkan prestasi belajar yang maksimal. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi siswa akan mampu untuk mencapai perkembangan diri yang optimal dalam prestasi belajarnya yang merupakan salah satu tujuan utama dalam belajar. Motivasi belajar siswa dipengaruhi beberapa faktor seperti cita-cita, kemampuan belajar, kondisi diri siswa, lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru memelajarkan siswa. Beberapa upaya dapat dilakukan seperti, memahami keadaan seorang siswa, memberi harapan yang nyata, memberi insentif (hadiah) , mengarahkan perilaku siswa, menggairahkan anak didik, mendorong rasa ingin tahu, menyajikan pelajaran menjadi lebih menarik. Seorang anak dikatakan memiliki motivasi belajar yang tinggi apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi

kesulitan, (3) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi, (4) semangat belajar tinggi, (5) menyukai ilmu pengetahuan baru, (6) berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, (7) senang mencari dan memecahkan soal-soal, dan (8) keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas.

Salah satu layanan yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah layanan penguasaan konten dengan teknik role playing, karena layanan penguasaan konten merupakan layanan yang memungkinkan siswa menguasai konten keterampilan tertentu dan membantu siswa untuk mengembangkan diri berkaitan dengan sikap, perilaku, kebiasaan dan mengatasi kesulitan belajarnya. Dengan demikian menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing akan dapat menumbuhkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu, unsur-unsur dinamis dalam belajar (kebutuhan rangsangan dan afeksi). Dengan konten yang dipelajari siswa akan diajak untuk menemukan faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memelihara dan mengembangkan keseluruhan pribadinya secara mantap, terarah dan berkelanjutan.

Pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik role playing yang tepat akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena pada teknik role playing ini dapat digunakan untuk melatih konseli atau siswa yang mengalami kesulitan untuk menyatakan diri bahwa tindakannya adalah layak atau benar. Layanan penguasaan konten dengan teknik role playing siswa dapat merasakan secara langsung bagaimana perilaku siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Dari rangsangan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa

seiring dengan berjalannya proses role playing yang nanti diperagakan. Berdasarkan paparan diatas maka motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. Dari deskripsi di atas dapat dibuat skema sebagai berikut:



## 2. 4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau teoritis terhadap rumusan penelitian, jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono,2007:96). Berdasarkan permasalahan pada penelitian ini, maka peneliti mengajukan hipotesis yaitu, “layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang”.

Peneliti mengajukan hipotesis kerja ( $H_a$ ) yang akan diterima apabila hasil uji *t-test* menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang. Hipotesis nihil ( $H_o$ ) akan diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* tidak dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa kela XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian memiliki pengaruh besar terhadap kualitas suatu penelitian. Sehingga semakin tepat penggunaan metode penelitian maka semakin berhasil penelitian yang dilaksanakan. Seorang peneliti haruslah mampu mencapai tujuan yang ditetapkan. Ada beberapa kegiatan dalam suatu metode penelitian, kegiatan tersebut adalah menentukan jenis dan desain penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, variabel penelitian, metode pengumpulan data, uji instrumen penelitian dan metode analisis data.

#### **3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian**

Penelitian memerlukan jenis penelitian yang tepat agar tujuan penelitian dapat dicapai. Untuk menentukan jenis penelitian yang akan digunakan, peneliti perlu merumuskan terlebih dahulu jenis variabel dalam penelitiannya.

Setelah jenis penelitian ditentukan, peneliti menentukan desain penelitian dan menguraikannya dalam kerangka yang mampu menggambarkan jalannya penelitian yang akan dilaksanakan. Hal ini diperlukan agar penelitian dapat dipersiapkan sejak awal dan dirumuskan secara sistematis sehingga rancangan penelitian menjadi terkondisi.

##### **3.1.1 Jenis penelitian**

Bila dilihat dari kedalaman analisisnya, jenis penelitian terbagi atas penelitian deskriptif dan penelitian inferensial, sedangkan jika dilihat dari karakteristik masalah berdasarkan kategori fungsionalnya dapat dikelompokkan menjadi: penelitian deskriptif, penelitian perkembangan, penelitian lapangan atau studi

kasus, penelitian korelasional, penelitian kausal-komparatif, penelitian eksperimental.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut sugiyono (2012:107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai “ metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Menurut Arikunto (2009:3) bahwa penelitian eksperimen bertujuan mencari hubungan sebab-akibat (hubungan kausa) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian eksperimen sejalan dengan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu untuk mencari pengaruh pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik role playing terhadap motivasi belajar siswa.

Dengan kata lain, penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan pada individu untuk diketahui akibat perlakuan peneliti terhadap perilaku individu yang diamati. Jadi proses pengukuran dilakukan pada tahap sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Dalam penelitian eksperimen ini peneliti memberikan perlakuan untuk kemudian mengobservasi pengaruh atau perubahan yang diakibatkan oleh modifikasi perilaku secara sengaja dan sistematis.

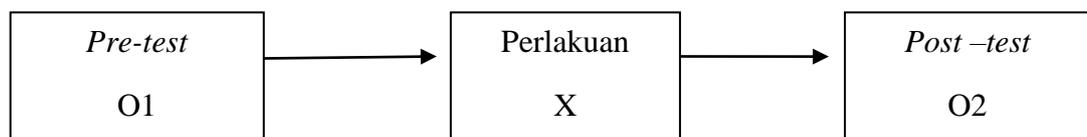
### **3.2 Desain Penelitian**

Penelitian eksperimen dibagi menjadi empat jenis penelitian. Keempat jenis penelitian itu adalah pre- experimental designs, true experimental design, factorial design, Quasi experimental design (Sugiyono 2012 :109). Peneliti menggunakan

jenis penelitian berupa *pre-experimental design* yang merupakan jenis penelitian eksperimen yang masih terdapat variabel luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* jenis *one group pre test-post test design*. Desain ini melakukan dua kali pengukuran terhadap motivasi belajar siswa awal (*pre test*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan yaitu tingkat motivasi belajar siswa sebelum diberi layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dan pengukuran kedua (*post test*) dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa setelah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* oleh peneliti.

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan :

$O_1$ : *pre test* untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

X : *Treatment*, pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*

$O_2$  : *Post test*, untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

Untuk memperjelas eksperimen dalam penelitian ini disajikan langkah-langkah sebagai berikut:

### 3.2.1 Pemberian *pre-test*

pengukuran (dengan menggunakan skala motivasi belajar) kepada sampel penelitian sebelum diadakan perlakuan yaitu layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. Tujuan *pre-test* adalah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. Hasil *pre test* ini akan menjadi data perbandingan pada *post test* nantinya.

### 3.2.2 Memberikan perlakuan (*treatment*)

Pemberian suatu perlakuan yaitu layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* yang akan diberikan selama 8 kali pertemuan dengan durasi 45-40 menit tiap kali pertemuan. Materi layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* disesuaikan dengan indikator motivasi belajar. Berikut materi *treatment* layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat dilihat pada tabel :

**Tabel 3.1 Materi Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role playing***

No	Pertemuan	Materi	Waktu	Tempat
1	I.	Tekun menghadapi tugas	45 menit	Kelas
2	II.	Ulet menghadapi kesulitan	45 menit	Kelas
3	III.	Menjadi pribadi yang mandiri	45 menit	Kelas
4	IV.	Menjadi pribadi yang dinamis	45 menit	Kelas
5	V.	Menjadi pribadi yang menyukai tantangan	45 menit	Kelas
6	VI.	Kiat menjadi pribadi yang berpendirian kokoh	45 menit	Kelas
7	VII.	Berfikir dan bersikap positif	45 menit	Kelas
8	VIII.	Meningkatkan kepercayaan diri	45 menit	Kelas

Tujuan perlakuan atau *treatment* dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perlakuan atau *treatment* berupa layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* akan dilaksanakan selama delapan kali pertemuan. Pemberian *treatment* pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap motivasi belajar dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

#### 3..2.2.1 Perencanaan

- (1) Menetapkan subjek atau peserta layanan
- (2) Menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari
- (3) Menetapkan proses dan langkah-langkah layanan
- (4) Menetapkan dan menyiapkan fasilitas layanan termasuk media dan perangkat.
- (5) Menyiapkan kelengkapan administrasi
- (6) Menyusun skenario tiap tema

#### 3.2.2.2 Pelaksanaan

Layanan penguasaan konten dilaksanakan dengan kegiatan berupa melaksanakan kegiatan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten dan mengimplementasikan *high touch* dan *high tech* dalam proses pembelajaran. Layanan penguasaan konten dilaksanakan dengan teknik *role playing*. Adapun gambaran besar pelaksanaan teknik *role playing* adalah sebagai berikut. Siswa kelas X mia 1 yang memiliki motivasi belajar yang rendah mendapatkan penjelasan konten mengenai (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) menjadi pribadi yang mandiri, (4) menjadi pribadi yang dinamis, (5) menjadi pribadi yang menyukai tantangan, (6) kiat menjadi pribadi

yang berpendirian kokoh, (7) berfikir dan bersikap positif, (8) meningkatkan kepercayaan diri. Setelah mendapatkan materi konten-konten tersebut, siswa diajak bermain peran dengan teknik *role playing*, yaitu melaksanakan suatu drama dimana pemerannya adalah para siswa kelas X mia 1. Dalam drama tersebut, terdapat sebuah konflik sesuai dengan tema konten yang telah diberikan sebelumnya, dan konflik tersebut akan diselesaikan oleh para pemain. Setelah *role playing* dilaksanakan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan diskusi. Diskusi bertujuan untuk mengetahui perasaan para pemain, alur cerita, kesesuaian pemain dengan karakter yang dibawakan, jalan keluar dari cerita dan perilaku yang patut dicontoh. Jika pelaksanaan *role playing* belum mampu mencapai tujuan maka akan dilaksanakan *role playing* ulangan.

#### 3..2.2.3 Evaluasi

- (1) Menetapkan materi evaluasi
- (2) Menetapkan prosedur evaluasi
- (3) Menyusun instrumen evaluasi
- (4) Mengimplementasikan instrumen evaluasi
- (5) Mengolah hasil aplikasi instrumen

#### 3..2.2.4 Analisis dan evaluasi

- (1) Menentukan norma dan standar evaluasi
- (2) Melakukan analisis
- (3) Menafsirkan hasil analisis

#### 3..2.2.5 Tindak lanjut

- (1) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut

(2) Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada peserta layanan dan pihak yang terkait

(3) Melaksanakan tindak lanjut

#### 3..2.2.6 Laporan

(1) Menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten

(2) Menyampaikan laporan kepada pihak terkait

(3) Mendokumentasikan laporan layanan

#### 3.2.3 Post test

Post test dilakukan setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan skala motivasi yang telah digunakan pada saat mengadakan *pre test*. Tujuan *post test* dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan perlakuan yang telah dilakukan dan mengetahui seberapa besar perubahan sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat dilihat peningkatan motivasi belajar siswa.

**Tabel 3.2**  
**Rancangan Layanan Penguasaan Konten Teknik *Role playing***

No	Kegiatan	Materi	Tempat	Waktu
1	<i>Try out</i>	Pengisian instrumen skala motivasi belajar	Ruang kelas	45 menit
2	<i>Pretest</i>	Pengisian instrumen skala motivasi belajar	Ruang kelas	45 menit
3	<i>Treatment pertemuan 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembinaan rapport dengan anggota kelompok</li> <li>• Pemberian layanan penguasaan konten teknik <i>role playing</i></li> </ul>	Ruang kelas	45 menit
4	Pertemuan 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian layanan penguasaan konten teknik <i>role playing</i></li> </ul>	Ruang kelas	45 menit
5	Pertemuan 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian layanan penguasaan konten teknik <i>role playing</i></li> </ul>	Ruang kelas	45 menit
6	Pertemuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian layanan</li> </ul>	Ruang kelas	45 menit

	4	penguasaan konten teknik <i>roleplaying</i>		
7	Pertemuan 5	• Pemberian layanan penguasaan konten teknik <i>role playing</i>	Ruang kelas	45 menit
8	Pertemuan 6	• Pemberian layanan penguasaan konten teknik <i>role playing</i>	Ruang kelas	45 menit
9	Pertemuan 7	• Pemberian layanan penguasaan konten teknik <i>role playing</i>	Ruang kelas	45 menit
10	Pertemuan 8	• Pemberian layanan penguasaan konten teknik <i>role playing</i>	Ruang kelas	45 menit
11	Pertemuan 9	• Pengisian Instrumen skala motivasi belajar	Ruang kelas	45 menit

**Tabel 3.3**  
**Rancangan Pelaksanaan Teknik *Role playing***

No	Tahapan	Kegiatan
1	Persiapan	Menentukan topik , membuat garis besar cerita
2	Pelaksanaan	Menciptakan rapport, melakukan tanya jawab, menentukan kelompok bermain, dan menjelaskan tugas kelompok penonton.
3	Evaluasi dan diskusi	Perasaan para pemain, alur cerita, kesesuaian pemain dengan karakter yang dibawakan, jalan keluar dari cerita, perilaku yang patut dicontoh
4	Ulangan	Ulangan kegiatan <i>role playing</i> dilakukan jika kegiatan tersebut masih belum mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan

### 3.3 Variabel Penelitian

Secara teoritis, variabel dapat didefinisikan sebagai “atribut seseorang, atau obyek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau suatu obyek dengan obyek yang lain” (sugiyono 2012:60).

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen merupakan “variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen”

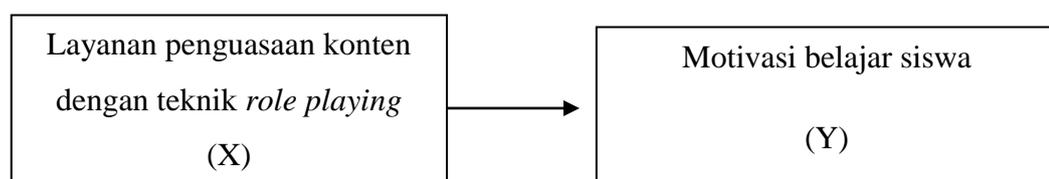
(sugiyono 2010:61). Sehingga variabel ini dapat dikatakan sebagai variabel bebas (X). Sedangkan variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat jarena adanya variabel bebas” Sugiyono 2010:61). Variabel ini juga disebut sebagai variabel terikat (Y) dimana perubahan variabel ini disebabkan oleh variabel independen.

### 3.3.1 Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penyebab atau variabel bebas (X) dan variabel akibat atau variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang diselidiki pengaruhnya terhadap variabel dependen (variabel terikat). Dalam penelitian ini sebagai variabel bebas (X) adalah layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* sedangkan variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang timbul sebagai akibat dari adanya variabel bebas. Sebagai variabel terikat adalah motivasi belajar siswa.

### 3.3.2 Hubungan Antarvariabel Penelitian

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini bersifat determinasi, yaitu suatu gejala yang timbul disebabkan oleh variabel lainnya. Dalam penelitian ini adalah layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* sebagai variabel bebasnya mempengaruhi motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat.



**Gambar 3.2** hubungan antar variabel X dan Y

Keterangan : hubungan antar variabel, variabel X (layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*) sebagai variabel bebas mempengaruhi variabel Y (motivasi belajar siswa) sebagai variabel terikat.

### **3.4 Definisi Operasional**

#### **3.4.1 Variabel terikat (motivasi belajar siswa)**

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan atau Kondisi yang mendorong merangsang atau menggerakkan seseorang untuk belajar sesuatu atau melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan belajar. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi membuat siswa dapat berkembang secara optimal dalam hal belajarnya sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal yang merupakan tujuan dari belajar itu sendiri. Seorang siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan menampilkan ciri-ciri atau karakteristik

- (1) Tekun menghadapi tugas
- (2) Ulet menghadapi kesulitan
- (3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- (4) Lebih senang bekerja mandiri
- (5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- (6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- (7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- (8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

#### **3.4.2 Variabel bebas ( layanan penguasaan konten)**

Layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* merupakan layanan pemberian bantuan kepada siswa untuk mengembangkan diri berkaitan dengan

sikap perilaku dan kebiasaannya, dan usaha membekali siswa untuk menguasai beberapa konten/ keterampilan tertentu mengenai bagaimana cara-cara dan upaya dalam meningkatkan motivasi belajar dengan metode /teknik *role playing*. Dengan layanan penguasaan konten teknik *role playing* ini siswa memainkan peran-peran mengenai situasi-situasi yang berkaitan dengan belajar sehingga lebih mampu dalam pengembangan diri yang berkaitan dengan belajar.

### **3.5 Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.5.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:117). Berdasarkan pernyataan tersebut maka peneliti menetapkan populasi yang digunakan atau yang akan diteliti adalah seluruh siswa kelas XI mia 1 SMA Negeri 11 Semarang.

#### **3.5.2 Sampel**

Sugiyono (2010:118) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Arikunto (2006: 109) menyatakan bahwa “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Dari pendapat tersebut maka dapat dikatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang ingin diteliti, yang ciri-ciri dan keberadaannya diharapkan mampu mewakili atau menggambarkan ciri-ciri dan keberadaan populasi yang sebenarnya. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yaitu siswa kelas XI mia 1 SMA Negeri 11 Semarang yang berjumlah 37 siswa.

### **3.5.3 Teknik Sampling**

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sepertihalnya yang dinyatakan oleh Arikunto (2006:107) bahwa “jika jumlah populasi dalam penelitian sedikit (kurang dari 100) agar pengambilan sampel dapat dipertanggung jawabkan (*representatif*), maka lebih baik populasi diambil seluruhnya menjadi sampel penelitian”. Atas dasar ini populasi yang seluruhnya berjumlah 37 orang dijadikan sampel seluruhnya.

## **3.6 Metode Penelitian dan Alat Pengumpulan data**

### **3.6.1 Metode Penelitian**

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam suatu penelitian, data yang diperoleh akan digunakan untuk membuat kesimpulan dalam penelitian tersebut. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala psikologis. “Skala psikologis adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur atribut psikologis” (Azwar,2010:1).

Skala psikologis memiliki beberapa karakteristik yang tidak dimiliki oleh alat pengumpul data lainnya. Beberapa karakteristik yang dimiliki oleh skala psikologis adalah:

- 1) Stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur melainkan mengungkap indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan.

- 2) Atribut diungkap secara tidak langsung lewat indikator-indikator perilaku sedangkan indikator perilaku diterjemahkan dalam bentuk item-item.
- 3) Respon subjek tidak diklasifikasikan sebagai jawaban “benar” tau “salah” tetapi semua jawaban dapat sepanjang diberikan diterima secara jujur dan sungguh-sungguh. Hanya saja jawaban yang berbeda akan diinterpretasikan berbeda pula (Azwar, 2010:3-4).

Dengan demikian skala psikologis dapat digunakan sebagai instrumen yang dapat mengungkapkan indikator perilaku, berupa pernyataan maupun pertanyaan sebagai stimulus. Responden tidak mengetahui arah jawaban dari pernyataan maupun pertanyaan tersebut. Hasil jawaban responden tersebut kemudian dianalisis dan diinterpretasikan sesuai dengan sesuatu yang hendak diukur.

Skala psikologis sebagai alat ukur mempunyai karakteristik khusus yang membedakannya dari bentuk alat pengumpulan data yang lain seperti angket, daftar isian, inventori dll.

### **3.6.2 Alat Pengumpul Data**

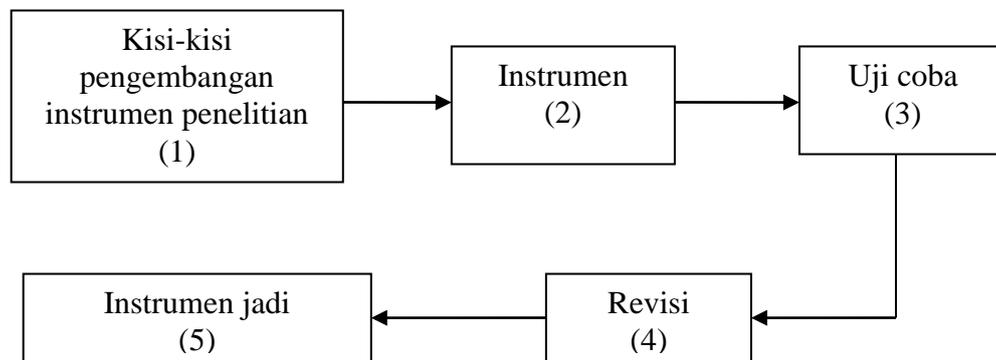
Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala motivasi belajar Alasan menggunakan skala psikologis sebagai alat ukur adalah karena aspek atau variabel yang akan diukur dalam penelitian ini adalah aspek motivasi belajar yang termasuk dalam atribut psikologis yang sifatnya tidak tampak (*inner behaviour*). Dalam penelitian ini data yang akan diungkap berupa aspek psikologis yaitu motivasi belajar.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala motivasi belajar yang telah dikembangkan peneliti berdasarkan teori. Pernyataan dalam skala psikologis digunakan sebagai stimulus guna memperoleh respon yang

berupa refleksi dari keadaan yang sebenarnya sebelum dan sesudah dilakukan layanan penguasaan konten.

### 3.7 Penyusunan Instrumen Penelitian

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen dilaksanakan dengan beberapa tahap, baik dalam pembuatan maupun uji coba untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan dibawah ini.



**Gambar 3.3**Prosedur Penyusunan Instrumen

Bagan diatas merupakan langkah-langkah menyusun instrumen, yaitu langkah pertama yang dilakukan adalah penyusunan kisi-kisi instrumen yang terdiri dari variabel, indikator, deskriptor, dan no item. Penyusunan pernyataan-pernyataan, dan kemudian instrumen jadi berupa skala psikologis selanjutnya direvisi dan menghasilkan instrumen jadi.

Untuk mengukur motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012:134). Skala Likert disusun berdasarkan variabel penelitian yang kemudian dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator variabel ini yang akan digunakan sebagai titik tolak

untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

**Tabel 3.4Penskoran Alternatif Jawaban Skala Motivasi Belajar**

Alternatif Jawaban	Skor Item	
	Positif (+)	Negatif (-)
Sangat sesuai (SS)	5	1
Sesuai (S)	4	2
Kurang sesuai (KS)	3	3
Tidak Sesuai (TS)	2	4
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	5

Sugiyono, (2012:135)

Jawaban soal positif diberi skor 5, 4, 3, 2, 1 sedangkan jawaban untuk soal negatif diberi skor 1, 2, 3, 4,5 sesuai dengan arah pernyataan yang dimaksudkan. Pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada siswa adalah yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu pernyataan tentang motivasi belajar. Format respon yang digunakan dalam instrumen terdiri dari 5 pilihan yang menyatakan tingkat motivasi belajar siswa dari tingkat sangat sesuai (SS) hingga sangat tidak sesuai (STS).

Adapun kisi-kisi skala motivasi belajar yang dijabarkan dari kajian pustaka tentang ciri-ciri siswayang memiliki motivasi belajar tinggi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Skala Motivasi Belajar**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item	
			(+)	(-)
Motivasi belajar	Tekun menghadapi tugas	– Bekerja keras dalam mengerjakan tugas	1,4	2, 3
		– Fokus pada tugas yang sedang dikerjakan	5,7	6
		– Mempunyai target dalam belajar	9	8
	Ulet menghadapi kesulitan	– Tidak mudah putus asa ketika mengalami kesulitan	10, 11	12,13
		– Tidak cepat puas dengan hasil yang dicapai	14, 16	15
	Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	– Mampu berprestasi dengan kemampuan sendiri	18	17
		– Mampu mencari tahu pengetahuan sendiri	19	20,21
	Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan	– Mempunyai rasa ingintahu terhadap suatu pengetahuan yang baru	23, 24	22, 25
		– Meluangkan waktu lebih untuk belajar	26, 27	28
	Semangat belajar tinggi (rajin belajar dan penuh semangat)	– Aktif dalam kegiatan belajar	29,31	30
– Membatasi diri untuk tidak mengikuti kegiatan yang kurang efektif		33, 34	32	
Berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang	– Mampu mempertahankan pendapatnya jika diyakini benar	36	35	
	– Memiliki orientasi masa depan	37,38	39	
Senang mencari dan memecahkan soal-soal	– Menyukai tantangan dalam belajar	40, 41	42	
	– Menyukai hal yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi	45	43, 44	
Kemauan untuk bergabung	– Mampu bekerja sama dengan teman dalam mengerjakan tugas	46, 47	49,50	

	dalam kelompok kelas	– Mampu melibatkan diri dalam kegiatan dengan format kelompok	48, 51	52, 53
--	----------------------	---	--------	--------

### 3.8 Validitas dan Reliabilitas

#### 3.8.1 Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2010:211). Jadi sebuah instrumen dikatakan valid bila mampumengukur apa yang diinginkan. Validitas *konstruk*, yaitu konsep validitas yang berangkat dari konstruksi teoritik tentang variabel yang hendak diukur oleh jenis alat ukur. Kontruksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi belajar. Pengukuran validitas dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus korelasi *product moment*. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Korelasi Product Moment

N = Banyaknya Subyek

$\sum X$  = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$  = Jumlah skor variabel Y

$\sum XY$  = Jumlah hasil perkalian antara skor X dengan skor Y

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat skor X

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat skor Y

Penelitian ini menggunakan taraf signifikan 5% Analisis butir dilaksanakan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal dalam instrumen dengan cara yaitu skor-skor yang ada dalam butir soal dikorelasikan dengan skor total, kemudian dibandingkan pada taraf signifikan 5%.

Berdasarkan hasil pengujian item instrumen skala motivasi dengan menggunakan rumus product moment diketahui bahwa dari 70 pernyataan yang diajukan pada 36 responden di peroleh 53 pernyataan yang valid. Item yang valid sudah mewakili indikator dari motivasi belajar, sehingga item yang tidak valid dibuang dan tidak digunakan dalam penelitian ini.

### **3.8.2 Reliabilitas**

Reliabilitas menunjukan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Ungkapan yang mengatakan bahwa instrumen harus reliabel sebenarnya mengandung arti bahwa instrumen tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkapkan data yang bisa dipercaya (Suharsimi, 2002:154). Teknik uji yang digunakan adalah dengan rumus alpha karena instrumen dalam penelitian ini berbentuk skala psikologis yaitu skala motivasi belajar dengan skala bertingkat (*rating scale*). Adapun rumus Alpha tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right) \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas Instrumen  
 $k$  = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varian butir

$\sigma_1^2$  = Varian total

Suatu instrument dikatakan reliabel jika  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ . Pada pengujian reliabilitas instrumen ini menggunakan taraf signifikan 5% dan  $N=36$  dengan  $r_{\text{tabel}}=0,344$ . Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan rumus Alpha kepada 36 siswa responden, menunjukkan  $r_{11} = 0,906$ . Kemudian  $r_{11}$  dikonsultasikan dengan  $r_{\text{tabel}}$ , sehingga  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  ( $0,906 > 0,344$ ), maka dapat dikatakan bahwa instrumen skala motivasi reliabel dengan kriteria reabilitas tinggi.

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Reliabilitas Item Instrumen**

No	Rentang Skor	Kriteria
1	0,90-1,00	Reliabilitas tinggi
2	0,60-0,89	Reliabilitas sedang
3	< 0,59	Reliabilitas rendah

### 3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang teramat penting dalam penelitian, karena dengan analisislah data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian (Nazir,2005:346). Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dan untuk mengetahui adakah perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

Rumus yang digunakan adalah:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

% = persentase yang dicari

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor yang diharapkan

#### 3.8.1 Analisis Deskriptif Persentase

Peneliti menggunakan analisis deskriptif persentase untuk mengetahui gambaran tingkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. Sehingga dapat diketahui seberapa besar layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI mia 1 SMA N 11 Semarang.

Untuk mendeskripsikan tingkat motivasi belajar yang memiliki rentang skor 1-5, dibuat interval kriteria motivasi belajar dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Presentase skor maksimum} = 5/5 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Presentase skor minimum} = 1/5 \times 100\% = 20\%$$

$$\text{Rentangan presentasi skor} = 100\% - 20\% = 80\%$$

$$\text{Banyaknya kriteria} = 5$$

$$\text{Panjang kelas interval} = \text{rentang} : \text{banyaknya kriteria}$$

$$= 80\% : 5 = 16\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka kriteria penilaian tingkat motivasi belajar adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Tingkat Motivasi Belajar**

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>
87% - 100%	Sangat tinggi
70% - 86%	Tinggi
53% - 69%	Sedang
36% - 52%	Rendah
20% - 35%	Sangat rendah

### 3.8.2 Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan sesudah semua data terkumpul. Data yang diperoleh dari sumber data akan diolah kembali atau dianalisis, yaitu dengan menggunakan rumus t-test, untuk mengetahui perbedaan signifika *pre test* dan *post test*. Hasil t hitung tersebut dikonsultasikan dengan indeks tabel. Jika hasil analisis lebih besar dari indeks tabel Maka hipotesis terbukti. Rumus t-test yang digunakan untuk analisis data adalah rumus pendek karena eksperimen hanya menggunakan satu kelompok dalam pemberian *treatment* (Hadi, 2004:278)

$$t = \frac{mk - mc}{\sqrt{\frac{\sum b^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

- t = koefisien perbedaan
- $M_k$  dan  $M_c$  = masing –masing adalah perbedaan mean dari data sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen
- $\sum b^2$  = jumlah deviasi dari mean perbedaan
- N = jumlah sampel

## BAB 4

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini di uraikan tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan disertai dengan analisis data dan pembahasan tentang pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas XI Mia 1 SMA N 11 Semarang.

#### 4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian, akan dipaparkan tentang deskripsi penelitian yaitu tentang motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang sebelum mengikuti layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, dan sesudah mengikuti layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, serta perbedaan motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang sebelum dan sesudah mendapat layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

##### **4.1.1 Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang Sebelum Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role Playing***

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengenai motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang sebelum megikuti layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* maka akan diuraikan terlebih dahulu perhitungan motivasi belajar sebelum mengikuti layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. perhitungan *pre-test* digolongkan berdasarkan cara pengumpulan data yang digunakan peneliti, yaitu skala psikologis. Hasil *pre-test*

layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dari instrumen skala psikologis dapat dilihat dari tabel 4.1 berikut.

**Tabel 4.1**  
**Perhitungan Skala Psikologis Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Teknik *Role Playing***

<b>NO</b>	<b>R</b>	<b>Skor</b>	<b>%</b>	<b>Kriteria</b>
1	<b>R1</b>	150	56,60	S
2	<b>R2</b>	158	59,62	S
3	<b>R3</b>	157	59,24	S
4	<b>R4</b>	198	74,71	T
5	<b>R5</b>	156	58,86	S
6	<b>R6</b>	186	70,18	T
7	<b>R7</b>	190	71,69	T
8	<b>R8</b>	157	59,24	S
9	<b>R9</b>	182	68,67	T
10	<b>R10</b>	194	73,20	T
11	<b>R11</b>	188	70,94	T
12	<b>R12</b>	181	68,30	T
13	<b>R13</b>	157	59,24	S
14	<b>R14</b>	191	72,07	T
15	<b>R15</b>	157	59,24	S
16	<b>R16</b>	155	58,49	S
17	<b>R17</b>	153	57,73	S
18	<b>R18</b>	155	58,49	S
19	<b>R19</b>	153	57,73	S

20	<b>R 20</b>	184	69,43	T
21	<b>R 21</b>	182	68,67	T
22	<b>R 22</b>	158	59,62	S
23	<b>R 23</b>	148	55,84	S
24	<b>R 24</b>	188	70,94	T
25	<b>R 25</b>	188	70,94	T
26	<b>R 26</b>	157	59,24	S
27	<b>R 27</b>	200	75,47	T
28	<b>R 28</b>	152	57,35	S
29	<b>R 29</b>	185	69,81	T
30	<b>R 30</b>	189	71,32	T
31	<b>R 31</b>	181	68,30	T
32	<b>R 32</b>	182	68,67	T
33	<b>R 33</b>	153	57,73	S
34	<b>R 34</b>	157	59,24	S
35	<b>R 35</b>	186	70,18	T
36	<b>R 36</b>	205	77,35	T
37	<b>R 37</b>	184	69,43	T
<b>RATA-RATA</b>		172,89	65,24	S

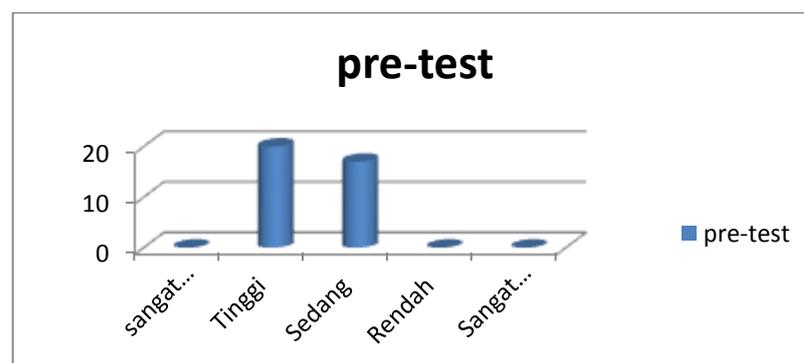
Responden dengan jumlah 37 siswa yang menjadi subjek penelitian memiliki tingkat motivasi belajar yang berbeda-beda. Berdasarkan tabel 4.1 tersebut, sebelum pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing (pre-test)* dengan persentase terendah dari skala psikologis adalah R1

dengan jumlah skor 150 dengan persentase 56,50 %. Responden yang memiliki persentase tertinggi adalah R36 dengan jumlah skor 205 dengan persentase 77,35%. Berikut ini distribusi frekuensi motivasi belajar siswa sebelum pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

**Tabel 4.2**  
**Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Hasil *Pre Test***

Interval	F	Presentase	Kriteria
84% - 100%	0	0%	Sangat tinggi
68% - 83%	20	54,05%	Tinggi
52% - 67%	17	45,94%	Sedang
36% - 51%	0	0%	Rendah
20% - 35%	0	0%	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 4.2 diatas maka dapat digambarkan grafik motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing (pre- test)*.



Grafik 4.1 motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan layanan (*pre-test*)

Berdasarkan tabel 4.1 dan grafik 4.1 diatas, sebelum pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing (pre-test)* dengan persentase

terendah dari skala psikologis adalah R1 dengan jumlah skor 150 dengan persentase 56,50 %. Responden yang memiliki persentase tertinggi adalah R36 dengan jumlah skor 205 dengan persentase 77,35%. Berikut ini distribusi frekuensi motivasi belajar siswa sebelum pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

**Tabel 4.3**  
**Tabulasi Prosentase Motivasi Belajar Siswa Sebelum Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role Playing***

<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>	<b>Prosentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
Tekun menghadapi tugas	1102	66,19%	Sedang
Ulet menghadapi kesulitan	870	67,18%	Sedang
Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	618	66,81%	Sedang
Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan	818	63,16%	Sedang
Semangat belajar tinggi	697	62,79%	Sedang
Berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang	564	60,97%	Sedang
Senang mencari dan memecahkan soal-soal	662	59,63%	Sedang
Kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas	1066	72,02%	Tinggi
<b>Rata-rata</b>	<b>6397</b>	<b>65,96%</b>	<b>Sedang</b>

Dari tabel 4.3 diatas dapat diketahui bahwa indikator motivasi belajar yang terendah sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* adalah indikator senang mencari dan memecahkan soal-soal dengan prosentase 59,63% yang termasuk dalam kategori sedang. Kemudian indikator motivasi belajar yang tinggi adalah indikator kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas dengan prosentase 72,02% yang termasuk dalam kategori tinggi.

#### **4.1.2 Motivasi belajar Siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang Sesudah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role Playing*(Post Test)**

Berdasarkan pada tujuan kedua yaitu untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas XI Mia 1 SMA Negeri 11 Semarang sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. siswa diberikan treatment sebanyak 8 kali dilanjutkan dengan diberikan post- test untuk mengetahui pengaruh dari layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil *post-test* layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terdapat 37 siswa dari instrumen skala psikologis dapat dilihat dari tabel 4.12 berikut:

**Tabel 4.4**  
**Perhitungan Skala Psikologis Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sesudah Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role Playing***

<b>NO</b>	<b>Responden</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
1	<b>R1</b>	198	74,71	<b>T</b>
2	<b>R2</b>	213	80,37	<b>T</b>
3	<b>R3</b>	202	76,22	<b>T</b>
4	<b>R4</b>	225	84,90	<b>ST</b>
5	<b>R5</b>	209	78,86	<b>T</b>
6	<b>R6</b>	205	77,35	<b>T</b>
7	<b>R7</b>	211	79,62	<b>T</b>

8	R8	183	69,05	T
9	R9	196	73,96	T
10	R10	209	78,86	T
11	R11	206	77,73	T
12	R12	207	78,11	T
13	R13	219	82,64	T
14	R14	208	78,49	T
15	R15	197	74,33	T
16	R16	197	74,33	T
17	R17	197	74,33	T
18	R18	197	74,33	T
19	R19	199	75,09	T
20	R20	210	79,25	T
21	R 21	198	74,72	T
22	R 22	206	77,74	T
23	R 23	192	72,45	T
24	R 24	207	78,11	T
25	R 25	202	76,23	T
26	R 26	197	74,34	T
27	R 27	216	81,51	T
28	R 28	189	71,32	T
29	R 29	213	80,38	T
30	R 30	204	76,98	T
31	R 31	199	75,09	T
32	R 32	196	73,96	T
33	R 33	189	71,32	T
34	R 34	196	73,96	T
35	R 35	193	72,83	T
36	R 36	218	82,26	T
37	R 37	199	75,09	T
<b>RATA-RATA</b>		<b>202,76</b>	<b>76,51</b>	<b>T</b>

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* motivasi belajar siswa kelas XI mia 1 SMA Negeri 11 Semarang mengalami peningkatan. Dari 37 siswa tidak ada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan sangat rendah. Siswa yang memiliki motivasi belajar sangat tinggi berjumlah 1 siswa (2,7%), sedangkan untuk siswa yang termasuk dalam kategori tinggi berjumlah 36 siswa (97,29%), artinya hampir seluruh siswa dalam kelas XI mia 1 sudah memiliki

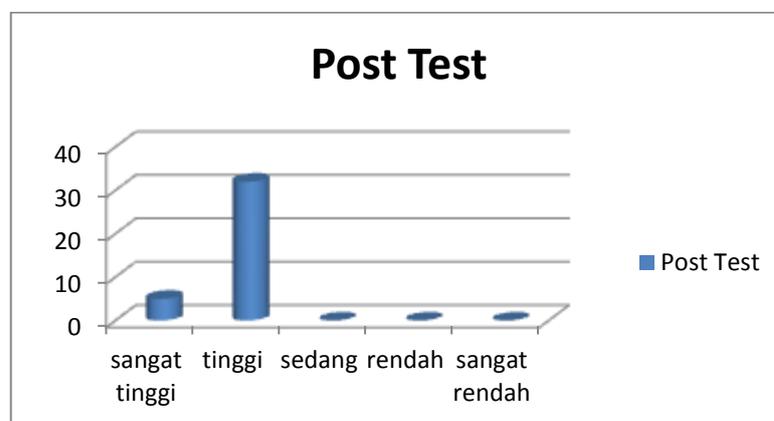
motivasi belajar yang tinggi. Berikut Distribusi frekuensi motivasi belajar siswa sesudah pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

**Tabel 4.5**

**Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Sesudah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *role playing***

Interval	F	Presentase	Kriteria
84% - 100%	5	13,51%	Sangat tinggi
68% -83%	32	86,48%	Tinggi
52% -67%	0	0	Sedang
36% - 51%	0	0	Rendah
20% - 35%	0	0	Sangat rendah

Berdasarkan tabel diatas, berikut ini digambarkan grafik motivasi belajar siswa sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing (Post Test)*



**Grafik 4.2** motivasi Belajar Siswa Sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing (Post Test)*

Berdasarkan tabel dan grafik diatas maka dapat dipaparkan hasil *post test* layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap 37 responden. Berdasarkan tabel diatas, terdapat lima anak yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 13,51%, tiga puluh dua anak dalam kategori tinggi

dengan persentase 86,48%. Berikut adalah rata-rata gambaran motivasi belajar siswa sesudah pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* berdasarkan indikator dalam skala psikologis.

**Tabel 4.6**  
**Tabulasi prosentase Motivasi belajar Siswa Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten Dengan teknik *Role playing***

Indikator	Skor	Prosentase (%)	Kategori
Tekun menghadapi tugas	1266	76,03	Tinggi
Ulet menghadapi kesulitan	1026	79,22	Tinggi
Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	723	78,16	Tinggi
Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan	975	75,28	Tinggi
Semangat belajar tinggi	801	72,16	Tinggi
Berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang	702	75,89	Tinggi
Senang mencari dan memecahkan soal-soal	821	73,96	Tinggi
Kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas	1188	80,27	Tinggi
<b>Rata-rata</b>	7502	76,51	Tinggi

Dari tabel 4.14 diatas dapat diketahui bahwa indikator motivasi belajar yang terendah sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* adalah indikator semangat belajar tinggi dengan prosentase 72,16% yang

termasuk dalam kategori tinggi. Kemudian indikator senang mencari dan memecahkan soal-soal dengan prosentase 73,96% termasuk dalam kategori tinggi.

#### 4.1.3 Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang Sebelum dan Sesudah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role Playing*

Perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat diketahui dengan membandingkan hasil data dari *Pre-test* dan *Post-test*. Berikut akan dipaparkan hasil analisis deskriptif, analisis inferensial dan hasil pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap motivasi belajar siswa.

##### 4.1.3.1 Analisis Deskriptif Presentase

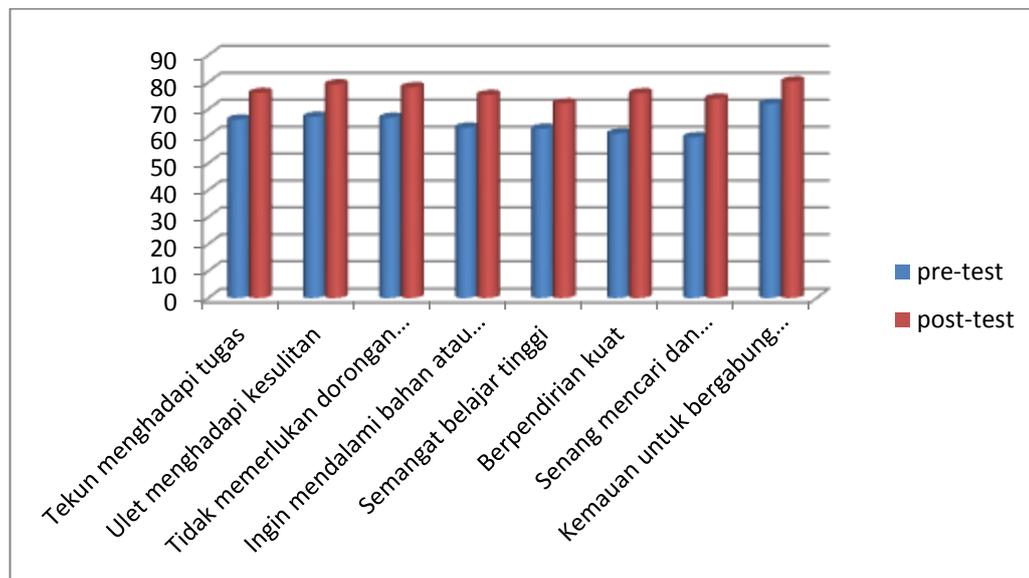
Perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Prosentase skor Pre-test dan Post –test setelah Treatment Berdasarkan indikator motivasi belajar**

Indikator	Pre-test		Post-test		Peningkatan
	Prosentase (%)	Kategori	Prosentase (%)	Kategori	
Tekun menghadapi tugas	66,19%	Sedang	76,03	Tinggi	9,84%
Ulet menghadapi kesulitan	67,18%	Sedang	79,22	Tinggi	12,04%
Tidak memerlukan dorongan dari	66,81%	Sedang	78,16	Tinggi	11,32%

luar untuk berprestasi					
Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan	63,16%	Sedang	75,28	Tinggi	12,12%
Semangat belajar tinggi	62,79%	Sedang	72,16	Tinggi	9,37%
Berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang	60,97%	Sedang	75,89	Tinggi	14,92%
Senang mencari dan memecahkan soal-soal	59,63%	Sedang	73,96	Tinggi	14,33%
Kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas	72,02%	Tinggi	80,27	Tinggi	8,25%
<b>Rata-rata</b>	<b>65,96%</b>	<b>Sedang</b>	<b>76,51</b>	<b>Tinggi</b>	

Berikut grafik mengenai motivasi belajar siswa antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase



**Grafik 4.3**  
**Hasil prosentase skor Pre-Test dan Post-test setelah Treatment berdasarkan indikator motivasi belajar**

Berdasarkan tabel 4.7 dan grafik 4.3 dapat diketahui bahwa secara umum dari 37 siswa mengalami peningkatan motivasi belajar. Dari perhitungan prosentase rata-rata motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing adalah 65,96% yang termasuk dalam kategori sedang. Namun, setelah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing prosentase rata-rata nya mengalami peningkatan sebesar 10,55% dan menjadi 76,51% yang termasuk dalam kategori tinggi.

#### **4.1.3.2 Analisis Inferensial**

Untuk mengetahui perbandingan motivasi belajar siswa peneliti menggunakan rumus uji beda (*t-test*). Adapun langkah yang ditempuh sebelum melaksanakan analisis uji *t-test* adalah uji normalitas data sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

#### 4.1.3.2.1 Uji normalitas

Hasil uji normalitas dengan bantuan komputer program SPSS motivasi belajar siswa menunjukkan hasil data sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Normalitas Data**

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Sebelum	Sesudah
N		37	37
Normal	Mean	172.891	202.7568
Parameters(a,b)	Std. Deviation	17.6190	9.18454
Most	Absolute	.260	.145
Extreme	Positive	.260	.145
Differences	Negative	-.218	-.096
	Kolmogorov-Smirnov Z	1.584	.883
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.013	.416

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

Berdasarkan tabel 4. hasil uji normalitas dengan bantuan computer program SPSS motivasi belajar siswa menunjukkan data berdistribusi normal karena data signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai data signifikansi untuk data *pretest* sebesar 0,13 dan data *post-test* sebesar 0,416 yang melebihi 0,05 maka data tentang motivasi belajar siswa berdistribusi normal sehingga dapat digunakan statistik parametrik yaitu uji *t-test*.

Dalam penelitian ini hipotesis ( $H_a$ ) yang diajukan adalah pengaruh positif dan signifikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang positif dan signifikan motivasi

belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* digunakan rumus uji beda atau *t-test*. Hasil analisis data uji beda (*t-test*) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

#### 4.1.3.2.2 Uji t-Test

Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* digunakan uji t-Test sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil Analisis Uji Beda (T-Test)**

Motivasi belajar siswa	Mean	df	N	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kriteria
Sesudah-sebelum	29,864	36	37	12,305	2,021	Signifikan

Berdasarkan hasil uji perbedaan motivasi belajar siswa yaitu bahwa hasil uji beda diperoleh  $t_{hitung} = 12,305$  dan  $t_{tabel} = 2,021$ . dengan demikian, nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti bahwa terdapat pengaruh antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. dengan demikian, terbukti bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

#### 4.1.3.3 Hasil Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role playing*

Dari hasil pengamatan yang dilakukan selama proses layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* menggunakan penilaian segera (*laissez*) akan dijelaskan pada evaluasi tentang pemahaman, perasaan, dan tindakan yang akan dilakukan oleh siswa setelah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. berikut akan diuraikan hasil pengamatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke delapan.

**Tabel 4.10**  
**Deskripsi Hasil Pelaksanaan Per Pertemuan**

Pertemuan (materi)	Tujuan	Hasil
Pertemuan 1 (Tekun menghadapi tugas)	Siswa mampu menerapkan perilaku ulet menghadapi tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tekun: siswa tenang dan fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh praktikan untuk mendiskripsikan kelemahan dan kelebihan dirinya.</li> <li>2) Ulet: siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh praktikan.</li> <li>3) Bekerja mandiri: siswa mengerjakan tugas secara mandiri, namun beberapa siswa juga ada yang mencoba melihat hasil pekerjaan teman.</li> <li>4) Siswa dapat mempertahankan pendapatnya saat praktikan mengajak diskusi siswa dan memberikan pertanyaan kepada siswa.</li> <li>5) Aktif : beberapa siswa aktif dalam mengikuti layanan penguasaan konten, namun masih ada beberapa siswa yang pasif dalam mengikuti layanan.</li> <li>6) Semangat belajar: beberapa siswa sudah menunjukkan antusias dalam mengikuti layanan, siswa aktif bertanya dan menjawab dalam diskusi.</li> <li>7) Percaya diri: siswa masih terlihat malu-malu saat melakukan kegiatan <i>role playing</i> di depan teman-temannya.</li> </ol>
Pertemuan 2 (Ulet menghadapi kesulitan)	Siswa dapat menerapkan perilaku ulet dalam menghadapi kesulitan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tekun: siswa bekerja keras dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh praktikan untuk mendiskripsikan pengertian ulet.</li> <li>2) Ulet: siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas, mereka mencoba mencari pengertian ulet di internet sampai menemukannya.</li> <li>3) Bekerja mandiri: rata-rata siswa</li> </ol>

		<p>sudah bekerja secara mandiri tanpa melihat pekerjaan temannya.</p> <p>4) Siswa dapat mempertahankan pendapatnya saat berdiskusi hasil pekerjaan tugasnya yang berbeda dalam mendefinisikan pengertian ulet.</p> <p>5) Aktif : rata-rata siswa sudah aktif dalam mengikuti layanan penguasaan konten, namun masih terlihat satu anak yang sibuk sendiri.</p> <p>6) Semangat belajar: siswa mampu mendefinisikan pengertian ulet dengan berusaha mencari tahu sendiri pengertian ulet tersebut.</p> <p>7) Percaya diri: siswa mampu melakukan kegiatan <i>role playing</i>, meskipun masih ada siswa yang kurang lepas dalam memerankan perannya dan masih terlihat malu-malu.</p>
<p>Pertemuan 3 (menjadi pribadi yang mandiri)</p>	<p>Siswa dapat menerapkan perilaku pribadi yang mandiri dalam kehidupan sehari-harinya.</p>	<p>1) Tekun: siswa memiliki target dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh praktikan untuk mengerjakannya dengan baik.</p> <p>2) Ulet: siswa tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh praktikan, meskipun ada beberapa siswa yang mengeluh tugas untuk mengenal kemampuan diri sendiri itu sulit.</p> <p>3) Bekerja mandiri: Siswa mampu mengerjakan tugas secara mandiri tanpa melihat temannya.</p> <p>4) Siswa dapat mempertahankan pendapatnya di saat ada teman yang berbeda pendapat dengannya.</p> <p>5) Aktif : siswa aktif dalam mengikuti layanan PKO, ada beberapa siswa yang mengeluarkan pendapatnya saat praktikan memberikan materi layanan.</p> <p>6) Semangat belajar: siswa sangat berantusias untuk berlomba-lomba menjawab pertanyaan yang diberikan ketika diskusi.</p>

		7) Percaya diri: siswa dapat memerankan perannya dalam kegiatan <i>role playing</i> dengan baik, sudah tidak terlihat malu-malu untuk memerankan perannya di depan teman-temannya.
Pertemuan 4 (menjadi pribadi yang dinamis)	Siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tekun : Siswa mampu mengerjakan tugas untuk membuat jadwal kegiatan di rumah.</li> <li>2) Ulet: siswa mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh dan tidak mudah putus asa.</li> <li>3) Bekerja mandiri: siswa bekerja mandiri, dan mengerjakan tugasnya dengan tenang.</li> <li>4) Siswa dapat mempertahankan pendapatnya saat praktikan meminta salah satu siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya, dan memberi kesempatan temannya untuk bertanya.</li> <li>5) Aktif : siswa aktif bertanya kepada praktikan untuk mengetahui lebih dalam materi layanan yang diberikan oleh praktikan.</li> <li>6) Semangat belajar: siswa terlihat antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan, dan beberapa siswa mengatakan akan mematuhi jadwal yang mereka buat, agar kegiatan belajarnya dapat teratur dan dapat meningkatkan prestasi belajarnya.</li> <li>7) Percaya diri: siswa mampu bermain <i>role playing</i> dengan baik sesuai dengan peran yang dibawakan.</li> </ol>
Pertemuan 5 (menjadi pribadi yang menyukai tantangan)	Siswa dapat menerapkan menjadi pribadi yang menyukai tantangan dalam kehidupan sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tekun: Siswa fokus pada tugas yang diberikan oleh praktikan untuk mendefinisikan pengertian tantangan.</li> <li>2) Ulet : siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas.</li> <li>3) Bekerja mandiri: siswa bekerja secara mandiri dalam mengerjakan tugasnya, sehingga terdapat beberapa definisi yang berbeda dan</li> </ol>

		<p>di diskusikan bersama.</p> <p>4) Masing-masing siswa dapat mempertahankan pendapatnya saat berdiskusi dengan teman.</p> <p>5) Aktif: siswa aktif dalam kegiatan diskusi dan role playing. mereka memberikan ide-ide dan masukan kepada teman yang sedang bermain role playing.</p> <p>6) Semangat belajar: siswa berantusias untuk mengerjakan tugasnya secara cepat dan benar, mereka berlomba-lomba untuk menjadi yang pertama selesai mengerjakan tugas.</p> <p>7) Percaya diri: siswa dapat memerankan role playing dengan baik tanpa ada rasa malu, siswa yang menjadi observer memberikan masukan kepada teman yang sedang bermain role playing.</p>
Pertemuan 6 ( kiat menjadi pribadi yang berpendirian kokoh)	Siswa dapat memahami pribadi yang berpendirian kokoh serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	<p>1) Tekun: siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan dengan fokus dan tenang.</p> <p>2) Ulet: siswa berusaha mengerjakan tugas nya dengan baik tanpa mudah berputus asa.</p> <p>3) Bekerja mandiri: siswa mengerjakan tugasnya sendiri tanpa melihat teman nya.</p> <p>4) Siswa dapat mempertahankan pendapatnya saat berdiskusi.</p> <p>5) Semangat belajar: Siswa sudah memiliki orientasi masa depan saat praktikan bertanya apa tujuan-tujuan jangka panjang yang hendak di capai rata-rata siswa mampu untuk menjawab orientasinya kedepan.</p> <p>6) Aktif: siswa aktif bertanya dalam kegiatan layanan, siswa saling membantu ketika <i>role playing</i> akan berlangsung</p> <p>7) Percaya diri: saat memerankan <i>role playing</i> siswa tidak lagi malu-malu dan dapat memerankan peran nya dengan baik.</p>
Pertemuan 7 (	Siswa dapat	1) Tekun: siswa fokus dan tenang saat

berfikir dan bersikap positif)	menerapkan pentingnya berfikir dan bersikap positif.	<p>praktikan memberikan layanan.</p> <p>2) Ulet: siswa tidak mudah putus asa ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh praktikan.</p> <p>3) Bekerja mandiri: siswa memiliki rasa tanggung jawab untuk bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugasnya.</p> <p>4) Siswa dapat mempertahankan pendapatnya saat berdiskusi dengan temannya.</p> <p>5) Semangat belajar: siswa berantusias dan aktif bertanya kepada praktikan apabila ada yang kurang jelas.</p> <p>6) Aktif: siswa menyumbangkan beberapa cara atau tips untuk berfikir dan bertindak positif.</p> <p>7) Percaya diri: beberapa siswa memberikan masukan kepada temannya yang bermain <i>role playing</i> mengenai peran yang dibawakannya.</p>
Pertemuan 8 (meningkatkan kepercayaan diri)	Siswa mampu menerapkan rasa percaya diri dalam kehidupan sehari-hari.	<p>1) Tekun: Siswa mampu menerapkan rasa percaya diri saat praktikan menyuruhnya untuk maju kedepan dan menceritakan hobi serta tujuan-tujuan jangka panjang yg hendak di capai.</p> <p>2) Ulet: siswa tidak mudah putus asa saat diberikan tugas oleh praktikan.</p> <p>3) Bekerja mandiri: rata-rata siswa sudah bekerja secara mandiri tanpa melihat pekerjaan teman.</p> <p>4) Siswa dapat mempertahankan pendapatnya ketika berdiskusi dengan temannya.</p> <p>5) Semangat belajar: siswa memiliki semangat belajar dengan memiliki tujuan-tujuan yang hendak di capai.</p> <p>6) Aktif: siswa aktif bertanya kepada praktikan, dan siswa aktif memberikan masukan kepada teman saat bermain <i>role playing</i>.</p> <p>7) Percaya diri: Siswa mampu melibatkan diri dalam kelompok, memilih sendiri untuk berperan di</p>

		dalam kegiatan <i>role playing</i> tanpa praktikan harus menunjuk. Siswa mampu menerapkan rasa percaya diri dengan menampilkan <i>role playing</i> tanpa adanya rasa canggung atau malu dihadapan teman-temannya.
--	--	---

#### 4. 2 Pembahasan

Berdasarkan pada tujuan dari penelitian ini maka akan dibahas lebih mendalam tentang gambaran motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dan adakah pengaruh yang positif dan signifikan pada motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

Motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan sikap, kebutuhan, persepsi, dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang. Motivasi sebagai proses psikologis timbul diakibatkan oleh faktor di dalam diri seseorang itu sendiri yang disebut intrinsik sedangkan faktor di luar diri disebut ekstrinsik. Faktor intrinsik berupa kepribadian, sikap, pengalaman dan pendidikan, atau berbagai harapan, cita-cita yang menjangkau masa depan. Sedangkan faktor ekstrinsik dapat ditimbulkan oleh berbagai sumber, bisa karena pengaruh pimpinan, kolega atau faktor-faktor lain yang kompleks. Siswa dapat dikatakan memiliki motivasi belajar tinggi apabila mempunyai ciri berikut; (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi, (4) semangat belajar tinggi, (5) menyukai ilmu

pengetahuan baru, (6) berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, (7) senang mencari dan memecahkan soal-soal, dan (8) keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas.

Perlunya pengaruh motivasi belajar bagi siswa adalah untuk dapat berkembang dan mampu mencapai hasil belajar maksimal sehingga dapat berprestasi dalam belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sebagai upaya pengaruh motivasi belajar siswa, peneliti melakukan tahapan sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen yang peneliti lakukan, yaitu melakukan *pre-test* sebagai langkah awal identifikasi tingkat motivasi belajar siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, dan setelah dilakukan perlakuan maka dilakukan identifikasi akhir yaitu *post-test*. Ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *roleplaying* dengan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

Dari hasil *pre-test* tersebut, diperoleh hasil bahwa rata-rata motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* memperoleh presentase sebesar 65,96% dan termasuk dalam kategori sedang. jika dilihat dari setiap indikator motivasi belajar, indikator senang mencari dan memecahkan soal-soal merupakan indikator yang memiliki prosentase paling rendah yaitu 59,63%. Dan dari delapan indikator motivasi belajar indikator kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas merupakan indikator yang memiliki prosentase paling tinggi yaitu 72,02% yang termasuk

dalam kategori tinggi. Maka dari itu perlu adanya perlakuan yang berupa layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

Layanan penguasaan konten merupakan layanan yang memiliki tujuan pengembangan diri individu yang dalam hal ini berkaitan dengan belajar, sehingga mempunyai kemampuan atau kompetensi tertentu dalam kegiatan belajar. Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten peneliti menerapkan teknik *role playing* sebagai upaya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

*Role playing* adalah suatu teknik yang digunakan untuk memerankan berbagai peran dengan mendramatisasikan sikap dan tingkah laku, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun peran yang di skenariokan untuk mengembangkan beberapa keterampilan sistematis (kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya).

Perpaduan antara layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* (variabel X) ini dimaksudkan untuk dapat memberi pengaruh akan peningkatan dari variabel Y yaitu motivasi belajar. Peningkatan tersebut didasarkan atas hasil sebelum pemberian perlakuan dengan sesudah pemberian perlakuan. Pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan dengan materi yang berbeda pada setiap pertemuan.

Setelah diberikan perlakuan maka dilakukan *post-test* untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase motivasi belajar siswa sesudah pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* mengalami pengaruh. Data yang diperoleh setelah pemberian

layanan ini yaitu rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang adalah 76,51% yang dalam kategori tinggi. Dengan persentase 5 anak termasuk dalam kategori sangat tinggi (13,51%) , dan 32 anak termasuk dalam kategori tinggi (86,48%).

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* tersebut maka dapat diketahui adanya pengaruh motivasi belajar siswa dengan persentase sebesar 10,55% dimana pada sebelum pemberian layanan *pre-test* tingkat motivasi belajar dengan rata-rata 65,96% dengan kategori sedang. Kemudian mengalami pengaruh setelah pemberian layanan, tingkat motivasi belajar dengan rata-rata 76,51% termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat mempengaruhi motivasi belajar pada siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis data statistik bahwa berdasarkan hasil perhitungan uji *t-test* diperoleh  $t_{hitung} = 12,305$  dan  $t_{tabel} = 2,021$  jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hasilnya adalah signifikan, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, sehingga menunjukkan adanya pengaruh motivasi belajar pada siswa sebelum dan sesudah perlakuan, maka dari itu hipotesis yang diajukan dapat diterima bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan kata lain motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

### **4.3 Keterbatasan Peneliti**

Meskipun tujuan penelitian ini telah tercapai, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian. Keterbatasan peneliti

antara lain alat pengumpul data yang digunakan dalam pengambilan data awal menggunakan Daftar Cek Masalah (DCM) dimana DCM memiliki kelemahan diantaranya yaitu diisi sesuai dengan keadaan siswa dan DCM diisi pada saat jam pelajaran terakhir, sehingga siswa sudah merasa lelah. Jadi kemungkinan pada saat mengisi DCM banyak siswa yang mengisi kurang sesuai dengan keadaan dirinya yang menyebabkan data awal penelitian ini mungkin tidak terlalu rendah. Kemudian Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala psikologis yang memiliki kemungkinan untuk siswa menjawab tidak jujur karena adanya kecenderungan untuk menilai diri sendiri lebih baik atau lebih buruk dari kondisi sebenarnya.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian motivasi belajar pada siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang dapat disimpulkan bahwa:

1. Motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* menunjukkan katagori sedang dengan persentase (65,96%). Dengan frekuensi dua puluh anak (54,05%) dalam kategori tinggi, tujuh belas anak (45,94%) dalam kategori sedang.
2. Motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang sesudah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* menunjukkan kategori tinggi (76,51%). Dengan frekuensi lima anak termasuk dalam kategori sangat tinggi (13,51%), dan tiga puluh dua anak termasuk dalam kategori tinggi (86,48%).
3. Motivasi belajar siswa mengalami pengaruh setelah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. pengaruh tersebut dapat dilihat pada sebelum pemberian perlakuan yang mana menunjukkan kategori sedang dan sesudah pemberian perlakuan menunjukkan kategori tinggi. Motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan mengalami peningkatan dengan persentase sebesar 10,55%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 11 Semarang

dapat dipengaruhi melalui perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diajukan beberapa saran

- 1 Guru BK dapat menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* untuk di jadikan alternatif dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 2 Sebelum menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, hendaknya merencanakan materi layanan yang hendak disampaikan dengan baik, sehingga pelaksanaan layanan dapat berlangsung sesuai harapan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Syaifudin. 2007. *Penyusunan Skala Psikoogis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. 2004. *Layanan Penguasaan Konten (seri layanan konseling;L4)* Padang: BK FIP Universitas Negeri Padang.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Jakarta: Alfabeta.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, AM. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nazir, Mohammad. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hariyadi, Sigit. 2011. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Dukungan Tampilan Kepustakaan Berbasis TIK Di SMA N 2 Ungaran Tahun Ajaran 2010/2011. Skripsi (tidak diterbitkan)* Semarang: UNNES.
- Melati, Fina. 2011. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Permainan Pada Siswa Kelas VII RSBI Di SMP Negeri 3 Batang Tahun Ajaran 2010/2011. Skripsi (tidak diterbitkan)* Semarang: UNNES.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Jarvis, Lori dkk. 2002. *Role-Playing as a Teaching Strategy*. Journal. Strategies for Application and Presentation Staff Development and Presentation.

- Harviainen, J.T., 2009. *A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis*. *International Journal of Role-Playing*, [e-journal] 1 (1), pp. 66-78. Available at: [http://marinkacopier.nl/ijrp/wp-content/uploads/2009/01/harviainen\\_hermeneutical\\_approach\\_to\\_rp\\_analysis.pdf](http://marinkacopier.nl/ijrp/wp-content/uploads/2009/01/harviainen_hermeneutical_approach_to_rp_analysis.pdf) [accessed 24 January 2013]
- Roemlah, Tatik. 1994. *Role playing sebagai Salah Satu Alternatif Teknik Pengenalan Karir di Sekolah Dasar*. Malang : DEPDIBUD IKIP MALANG FIP
- Tohirin, M. 2008. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah Berbasis Integrasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Teori-teori Motivasi*. Tersedia dalam [http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/06/teori-teori-motivasi/diakses 8 April 2012](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/06/teori-teori-motivasi/diakses%208%20April%202012). Winkel
- Rifa'i dan Anni . 2012. *Psikologi pendidikan*. Unniversitas Negeri Semarang : Pusat pengembangan MKU/MKDK-LP3
- Purwanto, ngalim. 1990. *Psikologi pendidikan*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya
- Winkel dan Srihastuti. 2012. *Bimbingan dan konseling di Institusi pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi













MASA DEPAN DAN CITA-CITA																				JUMLAH	JUMLAH	Prosentase	KRITERIA
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
			V			V	V	V												4	22	9%	B
		V				V	V													3	27	11%	C
V	V	V	V	V	V	V	V						V							9	36	15%	C
V																				1	25	10%	C
V						V														2	19	8%	B
V		V			V					V									V	5	25	10%	C
						V	V													2	24	10%	B
V																				1	18	8%	B
							V					V								2	27	11%	C
V		V		V	V								V		V		V			7	40	17%	C
		V																		1	14	6%	B
							V			V										2	9	4%	B
			V							V										3	13	5%	B
						V														1	31	13%	C
							V			V								V		3	33	14%	C
																				0	21	9%	B
							V													1	25	10%	C
							V					V	V		V			V		5	40	17%	C
V					V	V	V						V							5	32	13%	C
					V	V	V	V												3	31	13%	C
V	V	V	V	V	V	V	V	V		V		V	V	V	V		V			15	72	30%	D
V																			V	2	21	9%	B
V		V	V			V	V		V			V								7	33	14%	C
V																				1	19	8%	B
						V	V													2	56	23%	C
		V	V		V		V													4	28	12%	C
						V	V													2	32	13%	C
V							V			V										3	25	10%	C
								V												1	22	9%	B
V							V													2	22	9%	B
		V					V						V		V		V			5	37	15%	C
		V					V			V					V			V		5	50	21%	C
		V	V		V	V	V								V		V			7	49	20%	C
							V								V					2	18	8%	B
						V	V					V		V				V		5	19	8%	B
																				123			

ANALISIS PERTOPIK MASALAH				
No.	TOPIK	nm	(nm : N)X 100 %	Derajat Masalah
<b>KESEHATAN</b>				
1	sering sakit ketika di SMP	5	14%	C
2	sering sakit ketika di SMA	0	0%	A
3	jantung sering berdebar-debar	5	14%	C
4	sering keluar keringat dingin	5	14%	C
5	kesehatan saya sering terganggu	4	11%	C
6	Pernah dioperasi	5	14%	C
7	merasa terlalu gemuk	12	33%	D
8	Merasa terlalu kurus	10	28%	D
9	Selalu kurang nafsu makan	4	11%	C
10	Saya merasa kurang bahagia karena cacat tubuh	0	0%	A
11	Sering kurang/tidak dapat tidur	15	42%	D
12	Merasa lelah dan tidak bersemangat	8	22%	C
13	Makanan saya kurang bergizi	2	6%	B
14	Kurang makan sehingga sering merasa lapar	1	3%	B
15	Sering merasa mengantuk	18	50%	D
16	Penglihatan saya kurang baik	8	22%	C
17	Pendegaran saya kurang baik	2	6%	B
18	Saya sering merasa pusing	8	22%	C
19	Saya sering gugup	13	36%	D
20	Kurang hawa segar	5	14%	C
<b>KEADAAN EKONOMI</b>				
21	Uang saku saya kurang mencukupi	2	6%	B
22	Kekurangan buku karena tidak mampu membeli	1	3%	B
23	Ayah sudah pensiun dan tidak bekerja	4	11%	C
24	Ayah sudah meninggal dan ibu tidak bekerja	0	0%	A
25	Saya terpaksa harus bekerja karena ekonomi tidak cukup	0	0%	A
26	Orang tua tidak bekerja,sehingga saya harus bekerja	0	0%	A
27	Banyak adik/kakak yang masih menjadi tanggungan orang tua	4	11%	C
28	Tidak tahu bagaimana cara memperoleh tambahan biaya untuk sekolah	0	0%	A
29	Saya sering pinjam uang	1	3%	B
30	Tidak ingin melanjutkan sekolah karena soal biaya	0	0%	A
31	Saya ingin mempunyai kamar sendiri	5	14%	C
32	Penerangan lampu di rumah tidak cukup	0	0%	A
33	Uang sekolah sering tidak dapat terbayar	0	0%	A
34	Selalu berjalan kaki ke sekolah, padahal rumah jauh	0	0%	A
35	orang tua tidak mempunyai penghasilan tetap	2	6%	B
36	uang sekolah saya terlalu tinggi	1	3%	B
37	Tidak ada uang cukup untuk membeli pakaian	1	3%	B
38	Ibu harus bekerja untuk biaya sekolah saya	3	8%	B
39	Saya mengharapkan memperoleh beasiswa	9	25%	C
40	Saya ikut saudara yang penghasilannya pas-pasan	0	0%	A
<b>KEHIDUPAN KELUARGA</b>				
41	Saya seorang anak Tunggal	4	11%	C
42	Saya hidup tidak bersama orang tua sendiri	2	6%	B
43	Selalu bertengkar dengan adik/kakak	8	22%	C
44	Ayah dan ibu pulang kerja terlalu sore	8	22%	C
45	Tidak pernah bercengkerama (bergembira) dengan ayah dan ibu	1	3%	B
46	Dirumah hampir tidak ada waktu untuk diri sendiri,selalu sibuk dengan tugas rumah	2	6%	B
47	Pertengkar ayah dan ibu di rumah mengganggu pikiran saya	2	6%	B
48	Mata pencaharian orang tua mengganggu pikiran saya	1	3%	B
49	Pendapat keluarga yang kolot menyebabkan saya tidak dapat meneruskan sekolah	0	0%	A
50	Saya merasa kurang mendapatkan perhatian orang tua	2	6%	B
51	Orang tua saya terlalu banyak bepergian	3	8%	B
52	Orang tua sering mencampuri urusan saya	6	17%	C
53	Sukar menyesuaikan diri dengan orang tua	1	3%	B
54	Saya merasa kurang merasa senang (tidak kerasan) di rumah	4	11%	C
55	Kehidupan di rumah kurang teratur	1	3%	B
56	Saya ingin mengadakan perubahan di rumah	6	17%	C
57	Keluarga saya kurang tolong menolong	2	6%	B
58	Ayah dan ibu hidup terpisah	0	0%	A
59	Keluarga kami berantakan (broken home,tidak harmonis)	0	0%	A
60	Saya mempunyai ayah/ibu tiri	0	0%	A

<b>AGAMA DAN MORAL</b>				
61	Saya masih meragukan adanya tuhan	0	0%	A
62	Saya tidaka dapat bersungguh-sungguh dalam beribadah	3	8%	B
63	Saya merasa malas beribadah	3	8%	B
64	Saya ingin pindah agama	0	0%	A
65	Sering berdusta/tidak jujur	8	22%	C
66	Ucapan dan perbuatan saya sering tidak sesuai dengan norma agama	6	17%	C
67	Sering terdorong untuk mengambil barang orang lain	0	0%	A
68	Saya sering tidak mengembalikan barang pinjaman	2	6%	B
69	Saya sering mempermainkan orang lain	0	0%	A
70	Saya pernah melanggar kesusilaan	4	11%	C
71	Saya merasa tidak berkewajiban untuk menghormati tiap-tiap agama	0	0%	A
72	Saya merasa terganggu jika orang lain menjalankan ibadahnya	0	0%	A
73	Tidak menyadari sebagai makhluk tuhan	0	0%	A
74	Merasa tidak berkewajiban dalam beribadah terhadap tuhan	0	0%	A
75	Merasa tidak bebas dalam menganut agama	1	3%	B
76	Selalu merasa bertentangan denga ajaran yang saya anut	0	0%	A
77	Hubungan antar manusia lebih penting bagi saya	8	22%	C
78	Saya tidak menghormati pemeluk agama lain	1	3%	B
79	Saya merasa berdosa sekali	8	22%	C
80	Agama tidak merupakan kebutuhan bagi saya	0	0%	A
<b>REKREASI DAN HOBI</b>				
81	Saya hampir tidak mempunyai waktu untuk bermain	7	19%	C
82	Keinginan untuk berekreasi sering terhalang	9	25%	C
83	Gemar melukis,tetapi tidak mempunyai alat	2	6%	B
84	Pada waktu libursaya harus bekerja	0	0%	A
85	Suka olah raga,tetapi tidak ada kesempatan	3	8%	B
86	Tidak suka olah raga walaupun ada kesempatan	5	14%	C
87	Hobi saya sering mengganggu belajar saya	3	8%	B
88	Saya lebih suka membaca buku-buku hiburan dari pada buku-buku pelajaran	11	31%	D
89	Setiap malam saya selalu menonton tv/sinetron	13	36%	D
90	Senang menari tetapi tidak mempunyai waktu	2	6%	B
91	Saya tidak dapat menggunakan waktu luang	8	22%	C
92	Salah seorang anggota keluarga saya sering menghalangi hobi saya	2	6%	B
93	Saya ingin belajar menari,tetapi tidak diijinkan orang tua	0	0%	A
94	Kesenangan saya membaca majalah dan sering menghabiskan waktu belajar saya	2	6%	B
95	Waktu saya habis untuk menonton tv	3	8%	B
96	Orang tuaku tidak pernah mengajak rekreasi	4	11%	C
97	Setiap hari libur selalu rekreasi ke luar kota	6	17%	C
98	Senang menyanyi tetapi tidak ada kesempatan	4	11%	C
99	Temannya yang sering bertamu menghabiskan waktu belajar saya	4	11%	C
100	Waktu belajar saya habis untuk bermain-main	2	6%	B
<b>HUBUNGAN PRIBADI</b>				
101	Tidak suka bergaul dengan orang yang kedudukannya lebih rendah	0	0%	A
102	Tidak suka bergaul dengan orang yang kedudukannya lebih tinggi	2	6%	B
103	Sering merasa malu bergaul dengan kawan lain jenis kelamin	2	6%	B
104	Sering merasa iri hati atas prestasi orang lain	10	28%	D
105	Sukar untuk mendapatkan kawan	0	0%	A
106	Tidak suka bertamu	1	3%	B
107	Eggan menerima tamu	0	0%	A
108	Merasa harga diri kurang	1	3%	B
109	Sering merasa curiga terhadap orang lain	4	11%	C
110	Bersikap kaku dan tidak toleransi	0	0%	A
111	Bersifat dingin dalam pergaulan	0	0%	A
112	Sering menyesali diri sendiri	4	11%	C
113	Sering ingin bunuh diri	1	3%	B
114	Merasa tidak mempunyai harapan	0	0%	A
115	Saya ingin tampak lebih menarik	14	39%	D
116	Saya ingin sekali dikagumi	8	22%	C
117	Saya ingin mempunyai kawan yang akrab	25	69%	E
118	Saya merasa diri saya tidak sebaik orang lain	9	25%	C
119	Saya mempunyai kebiasaan jelek	9	25%	C
120	Saya ingin hidup lebih tenang	17	47%	D

<b>KEHIDUPAN SOSIAL</b>				
121	Tidak senang bermain dalam kelompok	0	0%	A
122	Sering gagal dalam usaha mencari kawan dekat	0	0%	A
123	Saya sukar bergaul	1	3%	B
124	Merasa tidak di senangi kawan-kawan di luar sekolah	0	0%	A
125	Saya sama sekali tidak berminat terhadap Organisasi	1	3%	B
126	saya terlalu aktif dalam organisasi	3	8%	B
127	Saya sukar menyesuaikan diri	2	6%	B
128	Saya mudah tersinggung	10	28%	D
129	Takut bergaul dengan orang yang lebih tua	1	3%	B
130	Tidak pernah menjadi pemimpin	6	17%	C
131	Tidak pernah mengemukakan pendapat	2	6%	B
132	Sering bertentangan pendapat dengan orang lain	3	8%	B
133	Sukar menerima kekalahan	3	8%	B
134	Selalu ingin berkuasa dalam pergaulan	3	8%	B
135	Saya sering bingung bila berhadapan dengan orang banyak	13	36%	D
136	Merasa malu jika berhadapan dengan orang banyak	16	44%	D
137	Mudah marah	11	31%	D
138	Sering tidak sabar	14	39%	D
139	Sering tidak menepati janji	2	6%	B
140	Sering di tegur karena kurang sopan	1	3%	B
<b>MASALAH REMAJA</b>				
141	Sering melamun memikirkan si dia	11	31%	D
142	Saya tidak dapat belajar kalau si dia tidak berkirim surat	0	0%	A
143	Saya ragu-ragu terhadap pacar saya	1	3%	B
144	Pacarku selalu mengajakku ke luar rumah	3	8%	B
145	Saya merasa kesepian karena belum mempunyai pacar	11	31%	D
146	Saya merasa iri melihat kawan-kawan berpasangan	8	22%	C
147	Saya mengunkan banyak waktu untuk bersolek	2	6%	B
148	memilih calon suami/istri sukar bagiku	2	6%	B
149	Mudah mencintai,tetapi mudah putus cinta	4	11%	C
150	cinta saya sering di tolak	0	0%	A
151	Pernah di bujuk orang tua untuk menikah	0	0%	A
152	Karena patah hati,saya sukar untuk mencintai orang lain	5	14%	C
153	Sukar bergaul dengan lawan jenis	3	8%	B
154	saya sudah di jodohkan oleh orang tua	1	3%	B
155	Saat ini saya dilarang berpacaran oleh orang tua	14	39%	D
156	Saya mudah merasacemburu terhadap teman puta/putri	3	8%	B
157	Berpacaran merupakan kebutuhan penting bagi saya	0	0%	A
158	Bergaul dengan teman sejenis lebih menyenangkan dari pada dengan lawan jenis	5	14%	C
159	Pacar saya bersifat egois	1	3%	B
160	Saya bersikap terbuka /jujur terhadap pacar saya	7	19%	C
<b>PENYESUAIAN TERHADAP SEKOLAH</b>				
161	Saya tidak suka masuk sekolah	0	0%	A
162	Sekolah saya sekarang tidak sesuai dengan keinginan saya	7	19%	C
163	Saya ingin pindah ke sekolah lain	1	3%	B
164	Saya ingin pindah kelas lain	2	6%	B
165	Merasa kurang dimengerti oleh guru	3	8%	B
166	Peraturan sekolah terlalu menekan saya	3	8%	B
167	Pribadi salah seorang guru menyebabkan saya merasa sebal terhadap pelajarannya dan saya enggan memperhatikan pelajarannya	5	14%	C
168	Beberapa mata pelajaran saya anggap tidak penting	3	8%	B
169	Saya tidak dapat memusatkan perhatian di sekolah	0	0%	A
170	Saya sering melamun di dalam kelas	3	8%	B
171	Saya sering datang terlambat	1	3%	B
172	Saya sering absen(tidak masuk sekola)	0	0%	A
173	Saya merasa di benci oleh kawan-kawan di sekolah	2	6%	B
174	Seorang kawan selalu menjengkelkan saya	1	3%	B
175	Tidak ada teman yang saya sukai untuk belajar bersama	0	0%	A
176	Merasa salah memilih jurusan	1	3%	B
177	Saya sering tidak dapat menyelesaikan tugas sekolah	1	3%	B
178	Hubungan saya dengan guru kurang akrab	2	6%	B
179	Catatan pelajaran tidak lengkap dan tidak teratur	5	14%	C
180	Merasa di perlakukan tidak adil oleh guru	1	3%	B

<b>PENYESUAIAN TERHADAP KURIKULUM</b>				
181	Pelajaran sekolah terlalu berat bagi saya	10	28%	D
182	Pelajaran di sekolah terlalu mudah bagi saya	0	0%	A
183	Enggan mengikuti kegiatan-kegiatan di luar kelas	0	0%	A
184	Sukar mendapatkan buku-buku pelajaran	2	6%	B
185	Sulit mengerti isi buku pelajaran	4	11%	C
186	Saya sering takut/cemas menghadapi ulangan	15	42%	D
187	Saya merasa rendah diri karena pernah tidak naik kelas	1	3%	B
188	Saya tidak suka belajar	0	0%	A
189	Saya tidak tertarik dengan buku-buku pelajaran	0	0%	A
190	Saya sering mendapatkan nilai rendah	0	0%	A
191	Saya tidak senang belajar bersama	1	3%	B
192	Sukar menangkap dan mengikuti pelajaran matematika dan fisika	6	17%	C
193	Sering kuatir kalau-kalau mendapat giliran mengerjakan soal di papan tulis	19	53%	E
194	Sering mendapat kesukaran dalam menyelesaikan tugas pekerjaan rumah	7	19%	C
195	Sukar mempelajari biologi	0	0%	A
196	Merasa kurang memiliki pengetahuan dasar (membaca menulis berhitung)	0	0%	A
197	Sukar menyesuaikan diri dengan suasana belajar di kelas	1	3%	B
198	Sulit mengerti isi buku pelajaran yang saya baca	2	6%	B
199	Merasa beban pelajaran terlalu berat	9	25%	C
200	Merasa pelajaran tidak ada gunanya	0	0%	A
<b>KEBIASAAN BELAJAR</b>				
201	Saya belajar kalau ada ulangan	10	28%	D
202	Saya belajar tidak teratur waktunya	23	64%	E
203	Saya belajar hanya waktu malam hari	21	58%	E
204	Saya belajar hanya waktu siang hari	0	0%	A
205	Saya sukar memusatkan perhatian waktu belajar di rumah	5	14%	C
206	Saya sukar memusatkan perhatian waktu mengikuti KBM	4	11%	C
207	Saya sukar mengingat pelajaran yang telah di hafal	7	19%	C
208	saya sulit memulai belajar	1	3%	B
209	Kalau belajar saya sering mengantuk	11	31%	D
210	Saya sering merasa malas belajar	10	28%	D
211	Saya sering merasa terganggu saudara ketika belajar	6	17%	C
212	Saya belajar dengan cara menghafal	14	39%	D
213	Saya belajar dengan cara membayangkan	10	28%	D
214	Saya belajar dengan cara membuat ringkasan	10	28%	D
215	Saya tidak dapat menerapkan belajar yang baik	7	19%	C
216	Saya sering menyalin PR teman	4	11%	C
217	Saya sering memperoleh nilai di bawah KKM setiap ulangan	1	3%	B
218	Saya sering merasa terganggu kebisingan dis ekitar rumah ketika belajar	8	22%	C
219	Saya sering merasa terganggu ajakan teman untuk bermain ketika belajar	5	14%	C
220	saya sering merasa terganggu lampu penerangan rumah ketika belajar	0	0%	A
<b>MASA DEPAN DAN CITA-CITA</b>				
221	Saya khawatir tidak dapat berdiri sendiri kelak	13	36%	D
222	Saya tidak tahu berbuat apa setelah lulus	2	6%	B
223	Saya ingin melanjutkan sekolah tetapi juga ingin bekerja	12	33%	D
224	Saya sukar untuk menetapkan pilihan perguruan tinggi	6	17%	C
225	bagi saya sulit untuk menetapkan pekerjaan	3	8%	B
226	bagi saya sulit untuk menetapkan pilihan jurusan	8	22%	C
227	khawatir tidak di terima di perguruan tinggi	13	36%	D
228	saya ingi mengetahui bakat dan kemampuan saya	24	67%	E
229	cita-citaku tidak sesuai kemampuanku	4	11%	C
230	ingin melanjutkan sekolah tetapi tidak ada biaya	1	3%	B
231	cita-citaku tidak sama dengan teman-temanku	7	19%	C
232	cita-citaku tidak di setuju oleh orang tua	0	0%	A
233	cita-citakuterganggu oleh hobi	5	14%	C
234	Belum mempunyai cita-cita tertentu	6	17%	C
235	Tidak ada orang yang membantu mengenali cita-citaku	2	6%	B
236	cita-citaku selalu goyah/berubah	7	19%	C
237	saya merasa sekolah tidak menjamin masa depanku	0	0%	A
238	Mudah terpengaruh cita-cita orang lain	4	11%	C
239	koneksi (KKN) adalah unsur yang menentukan masa depan saya	5	14%	C
240	Masa depan saya tidak ditentukan oleh usaha saat sekarang	1	3%	B

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Skala Motivasi Belajar**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item	
			(+)	(-)
Motivasi belajar	Tekun menghadapi tugas	– Bekerja keras dalam mengerjakan tugas	1,2,5	3, 4
		– Fokus pada tugas yang sedang dikerjakan	6,9,10	7,8
		– Mempunyai target dalam belajar	12,13	11,14
	Ulet menghadapi kesulitan	– Tidak mudah putus asa ketika mengalami kesulitan	15,16,17	18,19
		– Tidak cepat puas dengan hasil yang dicapai	20, 22	21,
	Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	– Mampu berprestasi dengan kemampuan sendiri	23, 26	24, 25
		– Memiliki rasa tanggung jawab untuk berprestasi	27	28, 29
	Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan	– Mempunyai rasa ingintahu terhadap suatu pengetahuan yang baru	31, 32	30, 33
		– Meluangkan waktu lebih untuk belajar	34, 35, 36	37
Semangat belajar tinggi (rajin belajar dan penuh semangat)	– Aktif dalam kegiatan belajar.	38, 40	39,41	
	– Membatasi diri untuk tidak mengikuti kegiatan yang kurang efektif	43, 44, 45	42, 46	
Berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang	– Mampu mempertahankan pendapatnya jika diyakini benar	48, 49	47	
	– Memiliki orientasi masa depan	50, 51	52,53	
Senang mencari dan memecahkan soal-soal	– Menyukai tantangan dalam belajar	54, 55	56,57	
	– Menyukai hal yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi	60	58,59	
Kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas	– Mampu bekerja sama dengan teman dalam mengerjakan tugas	61, 62, 63, 64	65, 66	
	– Mampu melibatkan diri dalam kegiatan dengan format kelompok	67, 68	69, 70	



SKALA MOTIVASI BELAJAR

Oleh:

Atik Permanasari

1301411072

JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

## A. PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Pertama-tama kami haturkan mohon maaf karena mengganggu aktifitas siswa.pada kesempatan ini, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap motivasi belajar.

Berkenaan dengan hal tersebut, penelitian ini membutuhkan data dari siswa SMA Negeri 11 Semarang. Sehubungan dengan hal tersebut, kami memohon kepada siswa untuk berkenan mengisi skala motivasi belajar. Jawaban yang anda berikan tidak akan berpengaruh terhadap prestasi siswa dan di jamin kerahasiaannya. Oleh karena itu, kami mengharapkan data yang diberikan merupakan data yang sebenar-benarnya sesuai dengan keadaan siswa.

Atas ketersediaannya, kami ucapkan terimakasih. Semoga data yang anda berikan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengembangan diri kita.

### B. Petunjuk pengisian

- 1 Isilah biodata pribadi pada bagian atas tabel pernyataan dengan benar.
- 2 Bacalah setiap pernyataan dibawah ini dengan seksama kemudian berikan jawaban anda pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (√) :

SS : Apabila pernyataan tersebut SANGAT SESUAI dengan keadaan yang siswa rasakan

S : Apabila pernyataan tersebut SESUAI dengan keadaan yang siswa rasakan.

TS : Apabila pernyataan tersebut TIDAK SESUAI dengan keadaan yang siswa rasakan.

STS : Apabila pernyataan tersebut SANGAT TIDAK SESUAI dengan keadaan yang siswa rasakan.

- 3 Contoh pengisian :

No	Pernyataan	SS	S	S	TS	STS
-	Saya sangat berkonsentrasi dengan tugas yang saya kerjakan	√				

Keterangan:

Jika pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi yang terjadi pada diri anda, maka berilah tanda shek pada kolom SS (sangat sesuai)

- 4 Tidak ada jawaban yang benar ataupun salah, oleh karena itu pilihlah jawaban yang sesuai dengan kondisi diri anda sendiri.

Nama :

No. Absen :

Kelas :

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya selalu bekerja keras dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.					
2	Saya akan menambah waktu belajar dan latihan mengerjakan soal yang belum saya pahami					
3	Tugas yang rumit membuat saya menyerah dan enggan untuk mengerjakannya					
4	Apabila ada tugas yang sulit saya akan mencontoh punya teman saya					
5	Saya akan mengerjakan tugas sampai selesai					
6	Saya sangat berkonsentrasi dengan tugas yang saya kerjakan					
7	Mengerjakan tugas sambil menonton tv membuat saya tidak fokus dalam mengerjakannya.					
8	Saya sering menunda waktu untuk mengerjakan tugas, sehingga tugas saya menjadi menumpuk.					
9	Saya selalu meneliti kembali tugas yang sudah saya kerjakan					
10	Keadaan sepi dan tenang membuat saya fokus dalam mengerjakan tugas.					
11	Target mendapat nilai bagus membuat saya terbebani					
12	Saya selalu belajar keras untuk dapat mencapai KKM					
13	Saya selalu mentarget nilai yang lebih tinggi dari KKM					
14	Saya tidak perlu belajar untuk mendapat nilai yang bagus					
15	Tugas yang sulit membuat saya berusaha lebih keras untuk dapat mengerjakannya					
16	Saya selalu bertanya kepada guru atau teman jika ada materi atau tugas yang belum saya pahami					
17	Saya tidak pernah meninggalkan tugas saya sebelum semuanya selesai					
18	Saya merasa malas jika mengerjakan tugas yang sulit					

19	Untuk tugas-tugas yang sulit saya lebih suka melihat pekerjaan teman dari pada mengerjakan tugas sendiri.					
20	Saya merasa belum puas jika belum mendapatkan hasil yang maksimal					
21	Dengan prestasi yang saya dapatkan sekarang, membuat saya malas untuk belajar.					
22	Saya selalu merasa ingin lebih baik dari saat ini					
23	Belajar mandiri membuat saya lebih paham dari pada harus belajar kelompok					
24	Saya akan belajar ketika disuruh orang tua					
25	Saya perlu dukungan orang lain untuk belajar					
26	Saya mengerjakan tugas saya sendiri sampai selesai					
27	Saya kecewa jika prestasi saya sama dengan KKM, atau tidak lebih tinggi dari KKM					
28	Saya puas dan menerima dengan apa yang sudah saya dapatkan walaupun pas-pasan					
29	Selama prestasi saya tidak menjadi yang terendah, itu sudah cukup					
30	Saya termasuk orang yang tidak suka dengan hal-hal baru, karena hal-hal baru membutuhkan waktu untuk mempelajarinya					
31	Saya tertarik dengan teori-teori baru yang diajarkan					
32	Pengetahuan baru membuat saya penasaran dan ingin mendalaminya					
33	Melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya hanya akan membuang waktu saja					
34	Saya lebih senang menghabiskan waktu untuk belajar, ketika tidak ada aktifitas lain					
35	Saya selalu meluangkan waktu 2 jam lebih setiap harinya untuk belajar					
36	Saya akan menonton TV/bermain dengan syarat pekerjaan saya sudah selesai					
37	Ketika tidak ada aktifitas lain, saya lebih suka bermain game online dari pada untuk belajar					
38	Saya sering mengajukan pertanyaan ketika ada pelajaran yang belum saya pahami					
39	Saya lebih suka ngobrol dengan teman saya ketika berada di kelas					
40	Saya lebih senang duduk di barisan depan, karena akan membuat saya lebih paham ketika guru menjelaskan					

41	Kegiatan belajar dan mengajar terlalu membosankan untuk saya					
42	Bagi saya masa muda adalah masa bermain, sehingga saya lebih suka bermain dari pada belajar.					
43	Saya selektif dalam memilih kegiatan yang akan saya lakukan					
44	Saya lebih senang menghabiskan waktu untuk belajar dari pada bermain bersama teman					
45	Saya menolak ajakan teman untuk bermain ketika saya sedang belajar					
46	Saya termasuk orang yang mudah terpengaruh dengan ajakan teman.					
47	Saya ragu dengan apa yang sudah saya kerjakan					
48	Saya berani mengungkapkan pendapat yang saya rasa itu benar					
49	Saya berani mempertanggungjawabkan pendapat saya yang saya anggap itu benar					
50	Saya mempunyai jadwal harian					
51	Saya suka merencanakan hal apa yang akan saya lakukan					
52	Saya hanya mengerjakan tugas ketika akan dikumpulkan					
53	Menurut saya, masa depan tidak perlu dipikirkan sekarang					
54	Saya merasa tertantang saat mengerjakan tugas yang belum pernah diajarkan guru					
55	Saya tertantang untuk mengerjakan tugas yang rumit.					
56	Saya berfikir lebih baik mengerjakan tugas setelah diajarkan guru dari pada saya harus bersusah payah untuk mengerjakannya.					
57	Saya suka mengerjakan tugas yang sulit, membuat saya berfikir lebih keras dari biasanya					
58	Saya lebih suka mengerjakan tugas yang mudah daripada yang sulit					
59	Saya merasa pesimis ketika mendapatkan tugas yang sulit					
60	Saya merasa senang ketika mampu menyelesaikan tugas yang lebih sulit dari biasanya					
61	Saya senang mendiskusikan tugas yang belum saya pahami dengan teman					

62	Untuk pekerjaan yang sulit saya merasa terbantu apabila dikerjakan dengan teman.					
63	Menurut saya tugas yang berat dan sulit akan terasa ringan dan mudah jika dikerjakan bersama-sama					
64	Saya suka belajar kelompok karena akan memperoleh pendapat baru dari teman.					
65	Setiap dalam kelompok saya merasa sayalah yang paling pandai					
66	Saya lebih suka membebankan tugas yang sulit kepada teman kelompok saya					
67	Saya berusaha aktif dalam setiap diskusi kelompok					
68	Saya sangat menghargai pendapat teman yang lain ketika sedang membahas suatu hal					
69	Menurut saya kegiatan kelompok hanya membuang-buang waktu saja					
70	saya lebih suka pasif dalam kegiatan kelompok					

## ANALISIS VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTUMEN PENELITIAN

No	Item Pertanyaan																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	5	2	2	2	5	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5
2	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4
3	4	4	3	3	4	5	1	2	5	5	4	5	5	5	5	5	2	4	4	5
4	4	3	1	1	3	5	1	2	4	5	4	5	3	3	3	2	4	1	1	3
5	4	4	3	2	5	4	2	3	2	4	2	3	3	5	4	5	2	3	3	5
6	3	4	2	2	4	3	4	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	2	1	4
7	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4
8	5	5	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5
9	4	5	2	3	4	4	1	4	5	5	4	4	5	3	4	5	4	2	3	5
10	4	4	5	4	4	4	3	5	5	5	3	4	4	5	4	5	4	3	4	5
11	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4
12	4	4	3	1	4	5	1	4	4	5	2	5	4	4	5	5	5	2	1	5
13	5	4	5	3	4	4	1	3	4	5	3	4	4	5	4	4	3	3	3	5
14	5	5	3	4	5	5	1	3	5	5	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4
15	4	5	4	3	4	5	1	4	4	4	3	3	5	4	4	4	2	3	3	5
16	4	4	2	3	4	4	1	2	4	5	4	5	4	5	3	3	4	2	3	5
17	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3
18	4	2	1	3	4	4	4	1	4	3	1	3	3	5	3	4	3	1	4	4
19	4	4	4	4	5	4	1	3	4	5	4	4	5	5	5	5	3	4	3	5
20	4	4	2	3	4	4	1	3	3	5	3	5	4	3	4	4	4	2	3	4
21	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	2	4	4	3	3	5	4	3	3	5
22	5	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	5	3	4	4	4	3	4	4
23	4	4	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	5
24	4	3	4	3	5	4	4	2	5	5	3	4	4	3	3	4	3	2	2	5
25	4	4	2	1	4	5	1	4	2	5	2	4	4	4	4	5	5	2	1	5
26	4	3	1	1	2	2	2	2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3
27	4	4	5	4	5	4	3	3	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5
28	4	4	4	2	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4
29	5	4	4	2	4	4	1	2	3	5	2	4	5	4	3	4	4	2	2	5
30	4	4	3	3	4	4	1	2	4	5	3	4	5	5	4	5	3	3	3	5
31	5	4	4	3	4	5	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	2	4	4	5
32	4	4	4	5	5	5	3	3	4	5	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4
33	4	5	2	3	4	4	1	4	5	5	4	4	5	3	4	5	4	2	3	5
34	5	4	4	4	4	5	4	5	4	3	5	5	5	4	4	3	4	5	4	5
35	5	4	3	3	4	5	1	1	3	5	2	5	5	4	3	5	3	2	2	5
36	4	4	4	4	4	4	1	4	3	5	3	4	4	5	4	4	4	4	3	4
ΣX	151	143	109	104	144	147	74	110	138	157	117	147	153	144	139	149	126	101	105	163
ΣX <sup>2</sup>	641	583	373	334	592	623	196	370	552	703	409	613	667	600	549	639	464	311	337	753
ΣXY	25716	27420	21141	19521	28342	28037	13471	20688	26590	30676	21779	27899	29222	27800	27154	28891	24414	19021	20038	31624
r <sub>xy</sub>	0,308	0,630	0,590	0,536	0,340	0,347	-0,182	0,510	0,373	0,069	0,338	0,104	0,725	0,313	0,615	0,397	0,045	0,654	0,611	0,537
r <sub>tabel</sub>	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329
Kriteria	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid
σ <sub>b</sub> <sup>2</sup>	0,2183	0,4278	1,2278	0,9587	0,4571	0,6500	1,2540	0,9683	0,6571	0,5230	0,8214	0,3643	0,4786	0,6857	0,3516	0,6373	0,6571	0,7897	0,8786	0,4278

Item Pertanyaan																			
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
5	5	5	5	2	4	5	1	2	5	4	5	5	2	4	4	2	5	2	4
4	5	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3
4	5	3	3	1	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5
3	4	5	3	1	3	4	2	2	4	5	5	3	1	2	4	1	3	2	3
5	4	2	1	4	2	1	4	2	1	1	3	4	3	3	3	4	5	3	4
4	4	5	3	4	3	3	4	2	4	4	4	3	2	3	3	1	3	3	3
3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	1	4	3	4
5	5	5	3	2	4	5	3	3	5	4	4	5	4	4	5	4	4	2	4
5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	4
3	5	4	5	1	3	5	5	3	5	4	5	5	3	3	4	5	5	2	3
4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	5	4	2	3
4	5	5	4	1	4	4	5	3	3	4	4	5	4	3	3	5	1	3	1
4	5	4	4	1	3	5	4	3	5	4	5	4	3	3	5	1	4	3	4
4	4	5	4	2	4	5	3	4	4	4	4	3	3	3	5	2	4	4	5
4	5	4	5	2	4	5	2	5	3	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4
5	5	4	3	2	3	5	3	5	4	4	4	4	3	3	4	5	4	3	4
3	4	3	4	2	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	1
3	5	3	4	1	4	5	3	2	3	4	5	5	1	1	5	1	5	2	5
5	5	3	5	2	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	3	5
3	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3
5	5	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	5	4	2	3
3	4	4	3	3	5	5	3	3	3	4	5	2	4	4	4	2	4	2	4
3	5	5	2	2	2	3	4	4	3	3	4	2	3	4	5	3	3	3	3
4	4	4	4	2	3	3	2	1	1	3	3	2	3	3	4	1	4	2	1
4	5	5	4	1	4	5	3	3	4	4	5	4	3	3	5	1	3	1	5
4	5	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	2	4	4	1	2	4	2
5	5	4	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	4	4	5
4	5	5	4	1	3	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	5	2	3
2	5	3	1	1	4	5	2	5	1	2	3	2	3	4	4	5	5	2	5
4	5	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	5
5	5	3	4	2	4	4	3	2	2	4	4	5	3	3	4	3	4	4	3
4	5	5	3	2	4	5	5	4	4	4	4	4	2	4	5	5	4	2	3
5	5	5	5	3	3	5	4	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	4	4
4	5	3	4	5	4	1	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	2	4	4
3	5	3	3	1	3	5	3	3	2	3	4	3	5	5	5	4	4	3	2
5	4	2	5	3	4	5	5	5	4	4	5	4	3	5	4	5	4	3	3
144	169	141	132	77	132	152	120	121	127	138	155	136	108	124	152	117	141	103	131
600	801	585	522	199	502	686	432	453	495	552	683	544	348	448	660	471	577	329	519
27310	32510	27712	25200	14096	25825	29737	22625	23390	24459	26581	30085	25855	21005	23537	29597	22006	27402	19647	26555
0,411	0,424	0,053	0,495	0,036	0,369	0,359	0,380	0,613	0,404	0,372	0,456	0,420	0,500	0,250	0,358	0,531	0,390	0,367	0,471
0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329
Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid
0,6857	0,2183	0,9357	1,0857	0,9802	0,5143	1,2635	0,9143	1,3230	1,3421	0,6571	0,4468	0,8635	0,6857	0,5968	0,5206	2,5929	0,7071	0,9802	1,2087

Item Pertanyaan																			
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
4	3	4	2	2	3	4	4	4	4	5	2	5	5	3	2	2	1	3	5
3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	5	3	4	3	3	3	2	3	3	4
4	3	5	4	5	1	3	5	5	3	4	2	5	3	4	4	2	3	3	5
3	1	4	2	2	2	2	3	3	2	4	2	5	2	1	2	5	1	1	5
4	3	5	2	3	2	2	2	4	3	4	3	5	4	4	1	4	3	3	5
2	2	4	3	3	2	3	2	4	5	4	1	5	5	4	1	3	1	2	4
3	2	4	4	3	2	2	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	4
3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	5
3	4	4	2	3	5	3	3	2	1	5	2	5	3	3	4	1	1	5	5
3	2	4	3	3	2	4	4	4	3	5	3	5	4	4	3	2	3	3	5
3	2	4	3	2	3	4	4	4	4	2	4	3	3	2	3	2	3	2	4
3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	5	2	4	3	4	1	3	1	2	5
3	2	4	3	4	2	2	4	4	5	4	2	5	4	4	3	3	2	1	5
4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4	1	3	3	5
4	5	4	5	4	5	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	2	3	4	5
2	4	3	3	3	2	1	3	2	3	5	3	5	3	2	3	3	1	2	4
3	3	4	3	4	3	2	4	4	2	2	3	4	2	3	2	4	3	3	4
4	3	5	4	3	3	2	5	5	2	2	1	5	3	4	1	4	1	1	5
4	5	5	3	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	5	4	1	1	4	5
2	1	4	3	4	3	3	4	5	1	4	3	3	4	4	2	2	1	3	4
4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	2	2	4
3	3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	3	2	2	3	4
4	4	5	2	3	2	2	3	4	2	4	3	5	2	3	2	3	2	3	4
3	3	4	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3
3	2	5	3	5	3	3	2	2	2	2	2	4	3	4	5	3	1	2	5
4	1	4	1	1	4	3	3	4	1	2	2	5	1	3	2	5	1	3	4
4	4	5	4	4	4	3	5	5	4	4	3	5	4	4	3	2	3	4	5
3	3	4	3	3	2	4	5	5	3	5	3	5	5	5	2	2	2	3	5
2	3	5	3	4	5	3	5	4	2	4	3	5	1	3	2	3	1	3	4
4	3	4	4	4	3	2	1	4	2	2	3	4	3	3	2	3	2	2	5
4	3	4	3	4	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	3	3	3	4	5
3	2	4	3	2	3	4	5	5	3	4	2	4	3	3	2	3	2	3	4
3	4	4	2	3	5	3	3	2	3	5	2	5	3	3	4	1	1	5	5
4	5	3	5	5	4	3	3	3	2	2	4	5	3	5	3	2	3	4	5
2	4	5	4	5	2	2	4	5	3	4	2	4	2	2	1	4	1	2	5
2	3	4	3	4	3	4	5	5	5	4	4	5	4	3	3	4	3	3	5
116	107	150	111	124	109	104	135	145	110	138	98	160	117	124	94	98	70	102	165
392	357	636	367	458	371	322	543	613	380	566	290	730	413	456	284	304	162	322	767
22807	20348	29398	21655	23932	20033	19318	25961	28023	20673	26431	19148	30727	22717	24732	18536	18625	13425	18975	31820
0,306	0,590	-0,066	0,367	0,392	0,272	0,394	0,412	0,168	0,357	0,359	0,420	0,296	0,487	0,507	0,494	-0,696	0,407	0,545	0,560
0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329
Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid
0,5206	1,1135	0,3143	0,7071	0,8825	1,1706	0,6159	1,0500	0,8278	1,2540	1,0571	0,6635	0,5397	0,9357	0,8254	1,1016	1,0635	0,7397	0,9429	0,3071

Item Pertanyaan										Y	Y <sup>2</sup>
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70		
5	3	5	4	2	5	5	5	5	5	268	71824
4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	247	61009
5	3	4	4	4	4	4	5	5	5	277	76729
3	2	5	2	2	2	3	5	2	3	199	39601
4	5	5	4	4	3	4	5	4	5	236	55696
4	2	4	3	2	2	3	4	2	2	215	46225
4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	233	54289
4	3	5	4	3	3	4	4	4	3	258	66564
5	5	5	4	3	5	5	4	2	3	271	73441
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	281	78961
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	241	58081
5	5	5	3	2	4	5	5	2	4	249	62001
4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	263	69169
5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	278	77284
4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	285	81225
4	2	4	3	5	2	5	5	3	5	243	59049
4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	217	47089
5	2	5	5	2	3	5	5	5	5	233	54289
5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	280	78400
4	2	5	4	4	3	4	4	3	3	234	54756
4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	239	57121
4	3	4	4	4	4	5	5	4	3	264	69696
4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	243	59049
4	4	5	2	4	3	4	5	4	3	223	49729
5	3	5	3	3	4	5	5	2	4	240	57600
2	5	5	3	4	2	4	4	5	4	214	45796
5	3	3	3	5	5	4	4	5	4	289	83521
5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	268	71824
4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	241	58081
5	5	5	5	3	3	5	5	4	4	256	65536
4	4	4	4	4	3	5	4	5	5	272	73984
4	5	5	2	3	3	4	4	4	4	258	66564
5	5	5	4	3	5	5	4	2	3	270	72900
4	3	4	4	4	5	5	5	3	3	277	76729
5	2	5	5	3	3	5	5	4	4	243	59049
4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	276	76176
155	134	164	138	131	135	156	166	139	145	9081	2309037
683	540	758	554	511	543	690	774	579	615		
30175	26162	31859	27155	26456	25921	30097	32196	27226	28440		
0,562	0,347	-0,060	0,396	0,348	0,756	0,489	0,259	0,408	0,437		
0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329	0,329		
Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid		
0,4468	1,1778	0,3111	0,7143	0,9802	1,0500	0,4000	0,2444	1,2087	0,8849		
										k =	70
										$\Sigma\sigma_b^2$ =	56,01
										$\sigma_t^2$ =	524,42
										$r_{11}$ =	0,906

### PERHITUNGAN VALIDITAS UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Kriteria

Butir angket Valid jika  $r_{xy} > r_{tabel}$

Perhitungan :

Berikut iniconth perhitungan validitas angket pada butir nomor 1

No.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	4	268	16	71824	1072
2	4	247	16	61009	988
3	4	277	16	76729	1108
4	4	199	16	39601	796
5	4	236	16	55696	944
6	3	215	9	46225	645
7	4	233	16	54289	932
8	5	258	25	66564	1290
9	4	271	16	73441	1084
10	4	281	16	78961	1124
11	4	241	16	58081	964
12	4	249	16	62001	996
13	5	263	25	69169	1315
14	5	278	25	77284	1390
15	4	285	16	81225	1140
16	4	243	16	59049	972
17	4	217	16	47089	868
18	4	233	16	54289	932
19	4	280	16	78400	1120
20	4	234	16	54756	936
21	4	239	16	57121	956
22	5	264	25	69696	1320
23	4	243	16	59049	972
24	4	223	16	49729	892
25	4	240	16	57600	960
26	4	214	16	45796	856
27	4	289	16	83521	1156
28	4	268	16	71824	1072
29	5	241	25	58081	1205
30	4	256	16	65536	1024
31	5	272	25	73984	1360

32	4	258	16	66564	1032
33	4	270	16	72900	1080
34	5	277	25	76729	1385
35	5	243	25	59049	1215
36	4	276	16	76176	1104
$\Sigma$	151	9081	641	2309037	25716

Dengan menggunakan rumus tersebut diperoleh :

$$r_{xy} = \frac{[36 \times 25716] - [151 \times 9081]}{\sqrt{\{[36 \times 641] - [151]^2\} \{[36 \times 2309037] - [9081]^2\}}}$$

$$r_{xy} = 0,3078$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $N= 36$  diperoleh  $r_{tabel}= 0,329$

Karena  $r_{xy} < r_{tabel}$ , maka angket No.1 tersebut Tidak Valid

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Skala Motivasi Belajar**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item	
			(+)	(-)
Motivasi belajar	Tekun menghadapi tugas	- Bekerja keras dalam mengerjakan tugas	1, 4	2, 3
		- Fokus pada tugas yang sedang dikerjakan	5, 7	6
		- Mempunyai target dalam belajar	9	8
	Ulet menghadapi kesulitan	- Tidak mudah putus asa ketika mengalami kesulitan	10, 11	12, 13
		- Tidak cepat puas dengan hasil yang dicapai	14, 16	15
	Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	- Mampu berprestasi dengan kemampuan sendiri	18	17
		- Memiliki rasa tanggung jawab untuk berprestasi	19	20, 21
	Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan	- Mempunyai rasa ingintahu terhadap suatu pengetahuan yang baru	23, 24	22, 25
		- Meluangkan waktu lebih untuk belajar	26, 27	28
	Semangat belajar tinggi (rajin belajar dan penuh semangat)	- Aktif dalam kegiatan belajar.	29, 31	30
- Membatasi diri untuk tidak mengikuti kegiatan yang kurang efektif		34, 33	32	
Berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang	- Mampu mempertahankan pendapatnya jika diyakini benar	36	35	
	- Memiliki orientasi masa depan	37, 38	39	
Senang mencari dan memecahkan soal-soal	- Menyukai tantangan dalam belajar	40, 41	42	
	- Menyukai hal yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi	45	43, 44	
Kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas	- Mampu bekerja sama dengan teman dalam mengerjakan tugas	46, 47, 48	49, 50	
	- Mampu melibatkan diri dalam kegiatan dengan format kelompok	51	52, 53	

## SKALA MOTIVASI BELAJAR

### A. PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Pertama-tama kami haturkan mohon maaf karena mengganggu aktifitas siswa.pada kesempatan ini, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap motivasi belajar. Berkenaan dengan hal tersebut, penelitian ini membutuhkan data dari siswa SMA Negeri 11 Semarang. Sehubungan dengan hal tersebut, kami memohon kepada siswa untuk berkenan mengisi skala motivasi belajar. Jawaban yang anda berikan tidak akan berpengaruh terhadap prestasi siswa dan di jamin kerahasiaannya. Oleh karena itu, kami mengharapkan data yang diberikan merupakan data yang sebenar-benarnya sesuai dengan keadaan siswa.

Atas ketersediaannya, kami ucapkan terimakasih. Semoga data yang anda berikan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengembangan diri kita.

### B. Petunjuk pengisian

- 1 Isilah biodata pribadi pada bagian atas tabel pernyataan dengan benar.
- 2 Bacalah setiap pernyataan dibawah ini dengan seksama kemudian berikan jawaban anda pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (√) :

SS : Apabila pernyataan tersebut SANGAT SESUAI dengan keadaan yang siswa rasakan

S : Apabila pernyataan tersebut SESUAI dengan keadaan yang siswa rasakan.

TS : Apabila pernyataan tersebut TIDAK SESUAI dengan keadaan yang siswa rasakan.

STS : Apabila pernyataan tersebut SANGAT TIDAK SESUAI dengan keadaan yang siswa rasakan.

- 3 Contoh pengisian :

No	Pernyataan	SS	S	S	TS	STS
-	Saya sangat berkonsentrasi dengan tugas yang saya kerjakan	√				

Keterangan:

Jika pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi yang terjadi pada diri anda, maka berilah tanda cek pada kolom SS (sangat sesuai)

4 Tidak ada jawaban yang benar ataupun salah, oleh karena itu pilihlah jawaban yang sesuai dengan kondisi diri anda sendiri.

....Selamat Mengerjakan....

**NAMA** :

**NO. ABSEN** :

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya akan menambah waktu belajar dan latihan mengerjakan soal yang belum saya pahami					
2	Tugas yang rumit membuat saya menyerah dan enggan untuk mengerjakannya					
3	Apabila ada tugas yang sulit saya akan mencontoh punya teman saya					
4	Saya akan mengerjakan tugas sampai selesai					
5	Saya sangat berkonsentrasi dengan tugas yang saya kerjakan					
6	Saya sering menunda waktu untuk mengerjakan tugas, sehingga tugas saya menjadi menumpuk.					
7	Saya selalu meneliti kembali tugas yang sudah saya kerjakan					
8	Target mendapat nilai bagus membuat saya terbebani					
9	Saya selalu mentarget nilai yang lebih tinggi dari KKM					
10	Tugas yang sulit membuat saya berusaha lebih keras untuk dapat mengerjakannya					
11	Saya selalu bertanya kepada guru atau teman jika ada materi atau tugas yang belum saya pahami					
12	Saya merasa malas jika mengerjakan tugas yang sulit					
13	Untuk tugas-tugas yang sulit saya lebih suka					

	melihat pekerjaan teman dari pada mengerjakan tugas sendiri.					
14	Saya merasa belum puas jika belum mendapatkan hasil yang maksimal					
15	Dengan prestasi yang saya dapatkan sekarang, membuat saya malas untuk belajar.					
16	Saya selalu merasa ingin lebih baik dari saat ini					
17	Saya akan belajar ketika disuruh orang tua					
18	Saya mengerjakan tugas saya sendiri sampai selesai					
19	Saya kecewa jika prestasi saya sama dengan KKM, atau tidak lebih tinggi dari KKM					
20	Saya puas dan menerima dengan apa yang sudah saya dapatkan walaupun pas-pasan					
21	Selama prestasi saya tidak menjadi yang terendah, itu sudah cukup					
22	Saya termasuk orang yang tidak suka dengan hal-hal baru, karena hal-hal baru membutuhkan waktu untuk mempelajarinya					
23	Saya tertarik dengan teori-teori baru yang diajarkan					
24	Pengetahuan baru membuat saya penasaran dan ingin mendalaminya					
25	Melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya hanya akan membuang waktu saja					
26	Saya lebih senang menghabiskan waktu untuk belajar, ketika tidak ada aktifitas lain					
27	Saya akan menonton TV/bermain dengan syarat pekerjaan saya sudah selesai					
28	Ketika tidak ada aktifitas lain, saya lebih suka bermain game online dari pada untuk belajar					
29	Saya sering mengajukan pertanyaan ketika ada pelajaran yang belum saya pahami					
30	Saya lebih suka ngobrol dengan teman saya ketika berada di kelas					
31	Saya lebih senang duduk di barisan depan, karena akan membuat saya lebih paham ketika guru menjelaskan					
32	Bagi saya masa muda adalah masa bermain, sehingga saya lebih suka bermain dari pada belajar.					
33	Saya lebih senang menghabiskan waktu untuk belajar dari pada bermain bersama teman					
34	Saya menolak ajakan teman untuk bermain					

	ketika saya sedang belajar					
35	Saya ragu dengan apa yang sudah saya kerjakan					
36	Saya berani mengungkapkan pendapat yang saya rasa itu benar					
37	Saya mempunyai jadwal harian					
38	Saya suka merencanakan hal apa yang akan saya lakukan					
39	Saya hanya mengerjakan tugas ketika akan dikumpulkan					
40	Saya merasa tertantang saat mengerjakan tugas yang belum pernah diajarkan guru					
41	Saya tertantang untuk mengerjakan tugas yang rumit.					
42	Saya berfikir lebih baik mengerjakan tugas setelah diajarkan guru dari pada saya harus bersusah payah untuk mengerjakannya.					
43	Saya lebih suka mengerjakan tugas yang mudah daripada yang sulit					
44	Saya merasa pesimis ketika mendapatkan tugas yang sulit					
45	Saya merasa senang ketika mampu menyelesaikan tugas yang lebih sulit dari biasanya					
46	Saya senang mendiskusikan tugas yang belum saya pahami dengan teman					
47	Untuk pekerjaan yang sulit saya merasa terbantu apabila dikerjakan dengan teman.					
48	Saya suka belajar kelompok karena akan memperoleh pendapat baru dari teman.					
49	Setiap dalam kelompok saya merasa sayalah yang paling pandai					
50	Saya lebih suka membebankan tugas yang sulit kepada teman kelompok saya					
51	Saya berusaha aktif dalam setiap diskusi kelompok					
52	Menurut saya kegiatan kelompok hanya membuang-buang waktu saja					
53	saya lebih suka pasif dalam kegiatan kelompok					

## Hasil Pre-test Motivasi Belajar Siswa

NO	NAMA RESPONDEN	INDIKATOR 1									%	JUMLAH	kriteria
		DESKRIPTOR 1			DESKRIPTOR 2			DESKRIPTOR 3					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Adellia pradita	3	2	2	3	2	2	3	2	4	51,11	23	R
2	Adriansyah P	4	3	3	4	3	2	2	3	4	62,22	28	S
3	Ainin sofiya Septiana	3	3	2	3	4	1	4	2	4	57,78	26	S
4	Aji Baskoro	4	3	3	4	5	3	4	3	4	73,33	33	T
5	Amarylis duta. P	4	3	3	3	3	3	3	3	4	64,44	29	S
6	Andrea Devani. S	4	3	2	4	5	2	4	5	4	73,33	33	T
7	Annisa Berlinda P.W	4	3	3	3	4	2	2	3	4	62,22	28	S
8	Bonfilio Joshua Lucky .P	4	4	5	3	3	3	3	2	4	68,89	31	S
9	Cornelia putri .P	4	3	3	3	3	3	4	3	5	68,89	31	S
10	Daffa Anandhika Putra A	4	4	4	4	3	4	4	3	5	77,78	35	T
11	Deddy Setiadi	4	2	3	3	3	2	4	4	4	64,44	29	S
12	Dimas Permadana	4	4	4	4	4	3	3	3	5	75,56	34	T
13	Elvira Wahyu Lestari	4	2	3	3	3	3	3	1	3	55,56	25	S
14	Faizal Atharyan	4	3	3	4	3	3	4	4	4	71,11	32	T
15	Faras haura	2	2	3	4	4	2	4	4	4	64,44	29	S
16	Hanindya Budi kusumo P	3	2	4	3	4	2	3	1	4	57,78	26	S
17	Herwasta N.K	3	2	2	5	4	3	2	3	4	62,22	28	S
18	Ichlasul Amal	3	3	2	3	4	3	3	3	4	62,22	28	S
19	Jennifer tamara Angelica	4	2	4	2	3	3	4	3	3	62,22	28	S
20	katarina Ayu susilowati	5	3	2	3	5	2	3	3	4	66,67	30	S
21	katarina wahyu Natalina	3	3	3	3	4	2	3	4	4	64,44	29	S
22	Kukuh Febriansyah K	4	2	3	3	5	2	4	1	5	64,44	29	S
23	Leonardus Yoga P K	3	2	3	3	4	2	4	3	2	57,78	26	S
24	Lukman Hakim	5	3	3	4	4	2	3	4	5	73,33	33	T
25	Muh. Kevin Mudzaki R	3	3	3	4	3	2	5	5	4	71,11	32	T
26	Muh. Fathur Ridho	3	2	1	3	3	3	3	3	5	57,78	26	S
27	Nabilia Dini Marsintia	4	2	3	5	4	4	3	3	5	73,33	33	T
28	Nandana Satya Prayoga	4	2	1	3	4	3	3	3	4	60,00	27	S
29	Nervita Erika . F	4	2	2	5	3	3	5	1	5	66,67	30	S
30	Ramdani Gita. M	4	2	2	4	5	2	5	3	5	71,11	32	T
31	Rima Rachmawati	4	3	2	5	4	2	3	2	5	66,67	30	S
32	Robertus belarminus La	4	2	4	4	4	4	3	1	5	68,89	31	S
33	Rona Nuha	4	2	2	4	3	3	4	4	4	66,67	30	S
34	Safaura Khurunainun N	4	3	3	3	4	2	4	3	5	68,89	31	S
35	Sahda Dian Sanubari	4	3	3	4	4	3	4	3	5	73,33	33	T
36	Salma Inas Agustina	5	3	3	3	3	3	4	5	5	75,56	34	T
37	Salsabila Alya Dewi	4	2	4	4	3	4	3	1	5	66,67	30	S

INDIKATOR 2							JUMLAH	%	kriteria	INDIKATOR 3					JUMLAH	%	KRITERIA
DESKRIPTOR 1			DESKRIPTOR 2							DESKRIPTOR 1		DESKRIPTOR 2					
10	11	12	13	14	15	16				17	18	19	20	21			
3	2	3	3	3	2	3	19	54,29	S	3	3	3	2	2	13	52,00	S
3	4	2	3	2	2	4	20	57,14	S	4	4	3	3	2	16	64,00	S
3	3	1	2	5	3	3	20	57,14	S	1	3	4	2	1	11	44,00	R
4	4	3	3	4	4	4	26	74,29	T	4	4	3	5	4	21	84,00	ST
2	4	3	2	4	3	4	22	62,86	S	4	2	4	4	3	17	68,00	S
4	4	3	3	4	5	3	26	74,29	T	3	3	4	4	4	18	72,00	T
4	4	2	2	5	4	4	25	71,43	T	4	4	5	4	4	21	84,00	ST
3	4	3	1	3	3	3	20	57,14	S	4	3	5	3	3	18	72,00	T
4	4	3	3	4	3	4	25	71,43	T	3	4	4	4	2	15	60,00	S
5	5	4	3	5	5	4	31	88,57	ST	2	4	5	5	5	21	84,00	ST
4	4	2	5	3	4	3	25	71,43	T	3	5	4	4	5	21	84,00	ST
4	3	4	3	4	5	4	27	77,14	T	3	3	4	5	4	19	76,00	T
3	4	3	3	3	3	3	22	62,86	S	3	2	3	2	3	13	52,00	S
4	4	4	4	3	4	4	27	77,14	T	4	4	4	3	5	20	80,00	T
3	4	3	2	3	3	5	23	65,71	S	2	3	2	3	3	13	52,00	S
2	3	2	3	3	3	4	20	57,14	S	2	3	4	2	4	15	60,00	S
3	4	2	2	4	3	4	22	62,86	S	2	3	4	3	3	15	60,00	S
3	2	3	3	3	3	5	22	62,86	S	3	3	3	2	2	13	52,00	S
3	3	2	3	4	4	4	23	65,71	S	3	2	3	3	1	12	48,00	R
3	2	2	2	5	4	5	23	65,71	S	4	3	5	4	4	20	80,00	T
3	4	3	4	4	3	3	24	68,57	S	3	4	4	4	4	19	76,00	T
3	3	2	2	4	2	4	20	57,14	S	2	3	4	3	3	15	60,00	S
3	3	1	3	2	2	4	18	51,43	S	2	3	4	3	3	15	60,00	S
5	5	3	2	4	3	4	26	74,29	T	4	4	5	2	2	17	68,00	S
3	4	3	3	4	4	5	26	74,29	T	3	3	4	2	5	17	68,00	S
3	4	3	2	3	3	4	22	62,86	S	3	3	4	2	3	15	60,00	S
4	5	2	2	5	4	5	27	77,14	T	4	4	5	4	4	21	84,00	ST
3	4	2	3	2	3	4	21	60,00	S	2	3	4	2	2	13	52,00	S
5	4	2	2	5	3	4	25	71,43	T	4	4	5	4	4	21	84,00	ST
4	5	2	3	4	3	5	26	74,29	T	3	4	4	4	3	17	68,00	T
5	4	2	3	4	4	4	26	74,29	T	4	4	5	3	2	18	72,00	T
4	3	3	3	4	4	5	26	74,29	T	2	3	4	2	4	15	60,00	S
3	3	2	2	2	3	4	19	54,29	S	3	3	2	2	3	13	52,00	S
2	3	3	3	4	3	3	21	60,00	S	2	3	4	2	2	13	52,00	S
4	4	3	3	3	3	5	25	71,43	T	4	4	4	4	3	18	72,00	T
4	4	3	3	4	3	4	25	71,43	T	4	3	5	4	5	21	84,00	ST
4	3	3	4	4	5	2	25	71,43	T	3	5	2	4	4	18	72,00	T

INDIKATOR 4							JUMLAH	%	KRITERIA	INDIKATOR 5						JUMLAH	%	KRITERIA	
DESKRIPTOR 1			DESKRIPTOR 2							DESKRIPTOR 1			DESKRIPTOR 2						
22	23	24	25	26	27	28				29	30	31	32	33	34				
2	3	3	2	3	4	3	20	57,14	S	3	3	4	3	3	3	19	63,33	S	
4	2	3	3	4	4	1	21	60,00	S	2	3	3	1	3	4	16	53,33	S	
4	3	3	3	2	4	2	21	60,00	S	4	3	4	3	2	2	18	60,00	S	
4	4	5	5	3	3	4	28	80,00	T	3	4	4	3	3	4	20	66,67	S	
2	2	2	2	3	4	3	18	51,43	R	3	2	3	3	3	2	16	53,33	S	
3	3	4	3	3	3	4	23	65,71	S	3	3	4	2	3	4	19	63,33	S	
4	4	3	3	3	3	4	24	68,57	T	3	2	5	4	3	5	22	73,33	T	
2	3	3	2	3	4	2	19	54,29	S	3	2	3	2	3	4	17	56,67	S	
3	4	3	3	4	4	3	24	68,57	T	4	3	4	3	3	4	21	70,00	T	
1	3	4	2	4	4	4	3	21	60,00	S	4	3	4	3	4	3	21	70,00	T
4	4	3	2	3	4	4	24	68,57	T	4	5	4	2	3	4	22	73,33	T	
3	3	4	2	3	3	4	22	62,86	S	3	2	3	2	4	3	17	56,67	S	
3	4	3	2	3	2	3	20	57,14	S	3	2	3	2	3	3	16	53,33	S	
4	4	4	3	5	4	4	28	80,00	T	4	4	4	3	2	4	21	70,00	T	
3	2	3	2	3	5	2	20	57,14	S	3	3	3	2	3	3	17	56,67	S	
3	2	3	4	2	2	4	20	57,14	S	2	2	3	3	3	3	16	53,33	S	
3	3	2	3	2	3	3	19	54,29	S	3	2	3	3	3	4	18	60,00	S	
3	4	2	3	3	3	3	3	21	60,00	S	3	2	4	3	4	3	19	63,33	S
3	3	2	4	2	4	2	20	57,14	S	3	2	4	1	3	3	16	53,33	S	
4	3	3	3	3	3	3	3	22	62,86	S	3	5	5	4	3	4	24	80,00	T
4	4	4	3	4	3	4	4	26	74,29	T	4	4	3	3	3	3	20	66,67	S
3	2	3	1	3	3	2	17	48,57	R	2	2	5	2	4	3	18	60,00	S	
3	3	3	3	3	3	2	20	57,14	S	3	3	3	1	2	2	14	46,67	R	
1	5	3	1	3	5	3	21	60,00	S	4	1	3	3	4	3	18	60,00	S	
3	4	4	3	3	4	2	23	65,71	S	3	3	5	5	4	3	23	76,67	T	
3	3	3	3	3	3	2	20	57,14	S	3	3	2	2	3	3	16	53,33	S	
4	3	4	4	4	4	3	4	26	74,29	T	2	2	5	4	4	5	22	73,33	T
2	3	3	3	2	3	3	19	54,29	S	2	2	3	2	4	3	16	53,33	S	
4	4	3	3	3	4	1	22	62,86	S	3	1	3	2	3	4	16	53,33	S	
3	5	3	3	4	4	3	25	71,43	T	4	3	5	3	3	3	21	70,00	T	
3	4	3	4	4	4	3	25	71,43	T	4	3	3	3	3	4	20	66,67	S	
4	3	4	3	3	3	4	24	68,57	T	3	3	3	3	4	3	19	63,33	S	
3	2	3	3	2	4	4	4	21	60,00	S	3	3	2	3	3	2	16	53,33	S
3	4	2	2	3	3	2	19	54,29	S	3	3	3	3	2	3	17	56,67	S	
3	4	4	3	3	4	2	23	65,71	S	4	3	5	3	4	4	23	76,67	T	
5	5	5	3	4	4	2	28	80,00	T	4	3	4	5	3	4	23	76,67	T	
4	4	3	3	3	4	3	24	68,57	S	3	3	3	4	4	3	20	66,67	S	

INIKATOR 6					JUMLAH	%	KRITERIA	INDIKATOR 7					JUMLAH	%	KRITERIA	
DESKRIPTOR 1		DESKRIPTOR 2						DESKRIPTOR 1			DESKRIPTOR 2					
35	36	37	38	39				40	41	42	43	44				45
2	2	3	3	2	12	48,0	R	3	3	3	2	3	4	18	60,00	S
3	3	3	4	2	15	60,0	S	2	2	2	1	3	4	14	46,67	R
2	3	2	4	3	14	56,0	S	2	3	3	2	2	5	17	56,67	S
2	3	3	3	3	14	56,0	S	3	3	2	2	3	4	17	56,67	S
3	4	2	2	3	14	56,0	S	3	2	2	1	2	3	13	43,33	R
3	3	4	3	2	15	60,0	S	3	3	3	2	2	5	18	60,00	S
4	4	2	4	2	16	64,0	S	4	3	2	2	4	5	20	66,67	S
3	3	2	3	2	13	52,0	S	3	3	2	2	2	4	16	53,33	S
3	3	4	4	2	16	64,0	S	4	4	3	2	3	5	21	70,00	T
4	3	3	2	4	16	64,0	S	3	3	2	3	5	4	20	66,67	S
2	3	5	5	3	18	72,0	T	3	3	3	2	3	4	18	60,00	S
3	4	3	3	4	17	68,0	T	3	3	3	2	3	4	18	60,00	S
3	2	4	4	3	16	64,0	S	4	3	3	2	3	4	19	63,33	S
4	3	2	3	4	16	64,0	S	3	2	2	2	4	2	15	50,00	S
3	4	3	2	2	14	56,0	S	3	3	3	2	1	3	15	50,00	R
3	2	3	3	3	14	56,0	S	3	3	3	2	3	4	18	60,00	S
2	4	3	4	2	15	60,0	T	3	2	2	2	1	4	14	46,67	R
2	3	2	3	2	12	48,0	R	2	4	2	2	3	4	17	56,67	S
3	3	4	3	2	15	60,0	S	4	3	2	2	3	3	17	56,67	S
2	5	2	4	2	15	60,0	S	2	2	2	1	1	5	13	43,33	R
4	3	2	2	3	14	56,0	S	4	3	4	2	3	4	20	66,67	S
3	3	3	4	2	15	60,0	S	3	3	3	3	2	5	19	63,33	S
3	2	3	3	3	14	56,0	S	3	3	3	1	2	4	16	53,33	S
2	4	5	4	3	18	72,0	T	5	5	3	3	3	5	24	80,00	T
3	5	4	3	3	18	72,0	T	3	4	2	3	4	5	21	70,00	T
3	3	2	3	3	14	56,0	S	4	3	3	2	2	3	17	56,67	S
4	5	1	4	2	16	64,0	S	3	4	2	2	3	5	19	63,33	S
3	2	4	3	2	14	56,0	S	3	3	3	1	3	4	17	56,67	S
3	4	4	5	1	17	68,0	T	4	4	1	1	2	5	17	56,67	S
3	5	2	4	3	17	68,0	T	3	4	3	2	3	4	19	63,33	S
2	3	4	3	4	16	64,0	S	3	3	3	3	4	4	20	66,67	S
3	3	3	4	4	17	68,0	T	3	3	3	2	4	4	19	63,33	S
3	2	2	3	3	13	52,0	S	4	3	2	2	3	4	18	60,00	S
2	3	2	2	2	11	44,0	R	4	3	3	2	2	5	19	63,33	S
3	4	3	4	3	17	68,0	T	3	4	3	2	2	4	18	60,00	S
3	4	3	5	3	18	72,0	T	4	4	2	3	4	5	22	73,33	T
3	4	3	4	4	18	72,0	T	3	3	3	2	4	4	19	63,33	S

INDIKATOR 8								JUMLAH	%	KRITERIA	MLAH TOT		
DESKRIPTOR 1				DESKRIPTOR 2									
46	47	48	49	50	51	52	53						
4	3	3	3	3	4	2	4	26	65,00	S	150	56,60377	S
4	3	4	2	3	4	3	5	28	70,00	T	158	59,62264	S
4	5	3	3	4	4	3	4	30	75,00	T	157	59,24528	S
5	5	5	5	5	4	5	5	39	97,50	ST	198	74,71698	T
4	3	4	2	3	4	4	3	27	67,50	S	156	58,86792	S
4	3	5	5	4	5	3	5	34	85,00	ST	186	70,18868	T
4	5	5	4	4	4	4	4	34	85,00	ST	190	71,69811	T
3	3	3	4	2	4	2	2	23	57,50	S	157	59,24528	S
4	4	3	3	4	5	2	4	29	72,50	T	182	68,67925	T
4	3	3	4	5	2	4	4	29	72,50	T	194	73,20755	T
5	4	4	3	3	4	4	4	31	77,50	T	188	70,9434	T
4	4	3	3	3	3	3	4	27	67,50	S	181	68,30189	T
3	1	4	4	3	4	3	4	26	65,00	S	157	59,24528	S
4	4	3	5	4	4	4	4	32	80,00	T	191	72,07547	T
4	3	3	3	3	3	4	3	26	65,00	S	157	59,24528	S
3	3	3	4	3	3	3	4	26	65,00	S	155	58,49057	S
3	2	3	3	3	3	2	3	22	55,00	S	153	57,73585	S
3	4	3	2	3	3	2	3	23	57,50	S	155	58,49057	S
3	3	3	3	2	4	1	3	22	55,00	S	153	57,73585	S
4	4	4	5	5	5	5	5	37	92,50	ST	184	69,43396	T
3	4	4	4	3	4	4	4	30	75,00	T	182	68,67925	T
3	4	3	2	3	3	4	3	25	62,50	S	158	59,62264	S
3	4	3	2	3	4	3	3	25	62,50	S	148	55,84906	S
5	4	4	3	4	5	3	3	31	77,50	T	188	70,9434	T
4	1	3	5	4	4	3	4	28	70,00	T	188	70,9434	T
4	5	4	3	2	3	3	3	27	67,50	S	157	59,24528	S
5	5	5	4	4	5	4	4	36	90,00	ST	200	75,4717	T
4	3	4	2	3	3	3	3	25	62,50	S	152	57,35849	S
5	5	5	5	5	4	4	4	37	92,50	ST	185	69,81132	T
4	5	5	3	3	4	4	4	32	80,00	T	189	71,32075	T
3	2	3	4	3	4	4	3	26	65,00	S	181	68,30189	T
4	4	4	3	4	4	4	4	31	77,50	T	182	68,67925	T
3	2	3	3	4	2	3	3	23	57,50	S	153	57,73585	S
3	3	3	3	4	4	2	4	26	65,00	S	157	59,24528	S
4	4	4	4	2	4	3	4	29	72,50	T	186	70,18868	T
5	5	5	4	3	4	3	5	34	85,00	ST	205	77,35849	T
4	4	4	3	3	4	4	4	30	75,00	T	184	69,43396	T

## Hasil Post test Motivasi Belajar

NO	NAMA RESPONDEN	INDIKATOR 1									JUMLAH	%	KRITERIA
		DESKRIPTOR 1				DESKRIPTOR 2			DESKRIPTOR 3				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Adellia pradita	4	4	2	1	4	3	4	2	5	29	64,44	S
2	Adriansyah P	4	4	2	5	4	4	2	4	5	34	75,56	T
3	Ainin sofiya Septiana	4	4	3	4	4	3	4	4	5	35	77,78	T
4	Aji Baskoro	4	3	4	4	5	4	4	5	5	38	84,44	ST
5	Amarylis duta. P	4	4	5	3	3	4	4	3	5	35	77,78	T
6	Andrea Devani. S	4	3	4	4	5	4	4	5	5	38	84,44	ST
7	Annisa Berlinda P.W	4	3	3	4	4	3	3	3	5	32	71,11	T
8	Bonfilio Joshua Lucky .P	4	4	5	4	3	3	3	3	4	33	73,33	T
9	Cornelia putri .P	4	3	3	4	4	3	4	3	5	33	73,33	T
10	Daffa Anandhika Putra A	4	4	4	4	4	4	4	3	5	36	80,00	T
11	Deddy Setiadi	4	3	3	3	4	4	4	4	4	33	73,33	T
12	Dimas Permadana	4	4	4	4	4	4	4	3	5	36	80,00	T
13	Elvira Wahyu Lestari	5	3	3	5	5	4	4	3	5	37	82,22	T
14	Faizal Atharyan	4	4	3	4	4	3	4	4	4	34	75,56	T
15	Faras haura	4	3	3	4	5	4	4	4	4	35	77,78	T
16	Hanindya Budi kusumo P	4	2	4	4	4	4	3	4	5	34	75,56	T
17	Herwasta N.K	4	3	3	5	4	3	4	3	4	33	73,33	T
18	Ichlasul Amal	4	3	3	4	4	3	4	3	5	33	73,33	T
19	Jennifer tamara Angelica	5	3	4	4	3	4	4	4	3	34	75,56	T
20	katarina Ayu susilowati	5	3	4	4	5	4	3	3	4	35	77,78	T
21	katarina wahyu Natalina	3	4	4	3	4	4	3	4	4	33	73,33	T
22	Kukuh Febriansyah K	4	3	3	4	5	4	5	3	5	36	80,00	T
23	Leonardus Yoga P K	4	3	3	3	4	4	4	3	4	32	71,11	T
24	Lukman Hakim	5	3	3	4	4	3	3	4	5	34	75,56	T
25	Muh. Kevin Mudzaki R	4	3	3	4	3	3	5	5	4	34	75,56	T
26	Muh. Fathur Ridho	4	4	4	3	4	4	3	3	5	34	75,56	T
27	Nabilia Dini Marsintia	4	3	3	5	4	4	3	3	5	34	75,56	T
28	Nandana Satya Prayoga	4	4	3	3	4	3	4	3	4	32	71,11	T
29	Nervita Erika . F	5	4	3	5	3	3	5	4	5	37	82,22	T
30	Ramdani Gita. M	4	3	3	4	5	4	5	3	5	36	80,00	T
31	Rima Rachmawati	5	3	4	5	4	3	3	3	5	35	77,78	T
32	Robertus belarminus La	4	2	4	4	4	4	3	3	5	33	73,33	T
33	Rona Nuha	4	2	2	4	3	3	4	4	4	30	66,67	S
34	Safaura Khurunainun N	4	3	3	4	4	3	4	3	5	33	73,33	T
35	Sahda Dian Sanubari	4	3	3	4	4	3	4	3	5	33	73,33	T
36	Salma Inas Agustina	5	3	3	5	5	3	4	5	5	38	84,44	T
37	Salsabila Alya Dewi	4	2	4	4	4	4	3	5	5	35	77,78	T

INDIKATOR 2							JUMLAH	%	KRITERIA	INDIKATOR 3					JUMLAH	%	KRITERIA	INDIKATOR 4							JUMLAH	%	KRITERIA
DESKRIPTOR 1			DESKRIPTOR 2							DESKRIPTOR 1		DESKRIPTOR 2						DESKRIPTOR 1			DESKRIPTOR 2						
10	11	12	13	14	15	16				17	18	19	20	21				22	23	24	25	26	27	28			
4	4	4	4	4	3	5	28	80	S	3	4	4	4	3	18	72	T	4	4	4	3	4	4	4	27	77,14	T
5	4	3	3	5	4	5	29	82,86	T	4	4	5	4	3	20	80	T	5	5	5	4	5	5	3	32	91,43	ST
3	4	4	4	5	4	5	29	82,86	T	3	3	5	4	3	18	72	T	4	4	4	4	2	4	4	26	74,29	T
4	5	4	4	5	4	5	31	88,57	ST	5	3	5	5	4	22	88	ST	5	4	5	5	3	3	4	29	82,86	T
3	4	4	4	5	4	5	29	82,86	T	4	3	4	4	5	20	80	T	4	3	4	4	4	5	4	28	80,00	T
4	5	3	3	4	5	5	29	82,86	T	3	3	5	4	4	19	76	T	3	4	4	4	4	3	4	26	74,29	T
4	5	3	3	5	4	5	29	82,86	T	4	4	5	4	4	21	84	ST	4	4	4	4	4	3	4	27	77,14	T
3	4	3	2	3	3	3	21	60,00	S	4	3	5	3	3	18	72	T	3	3	3	4	5	4	4	26	74,29	T
4	4	3	3	4	3	5	26	74,29	T	3	4	4	4	3	18	72	T	3	4	4	3	4	4	3	25	71,43	T
5	5	4	3	5	5	5	32	91,43	ST	4	4	5	5	5	23	92	ST	3	4	4	3	4	4	3	25	71,43	T
4	4	3	5	3	4	4	27	77,14	T	3	5	5	5	5	23	92	ST	4	4	3	3	3	4	4	25	71,43	T
5	5	4	3	5	5	5	32	91,43	ST	3	3	5	5	5	21	84	ST	5	4	4	3	3	3	4	26	74,29	T
4	5	3	3	5	4	5	29	82,86	T	4	4	5	4	3	20	80	T	4	5	5	3	4	4	4	29	82,86	T
4	4	4	3	4	4	5	28	80,00	T	4	4	4	5	4	21	84	ST	4	4	4	3	5	4	4	28	80,00	T
4	4	3	4	4	3	5	27	77,14	T	5	3	4	3	3	18	72	T	3	4	4	3	4	5	4	27	77,14	T
4	3	4	3	4	4	5	27	77,14	T	4	3	5	4	4	20	80	T	4	4	4	3	3	3	4	25	71,43	T
3	4	4	4	4	3	4	26	74,29	T	4	3	4	3	3	17	68	T	3	4	4	4	4	4	3	26	74,29	T
4	4	3	3	4	3	5	26	74,29	T	3	4	4	3	3	17	68	T	3	4	4	3	4	4	3	25	71,43	T
4	4	3	3	5	4	4	27	77,14	T	4	4	4	3	4	19	76	T	4	4	4	4	3	4	3	26	74,29	T
4	4	3	3	5	4	5	28	80,00	T	4	3	5	4	4	20	80	T	4	5	4	3	3	3	3	25	71,43	T
4	4	3	4	4	3	4	26	74,29	T	3	4	4	4	4	19	76	T	4	4	4	4	4	5	4	29	82,86	T
4	5	4	4	4	4	4	29	82,86	T	3	4	5	3	4	19	76	T	3	3	4	4	4	4	5	27	77,14	T
4	5	4	3	4	4	4	28	80,00	T	3	4	4	3	3	17	68	T	3	4	4	4	3	3	4	25	71,43	T
5	5	3	3	4	3	5	28	80,00	T	4	4	5	3	3	19	76	T	4	5	4	3	3	5	3	27	77,14	T
3	4	3	4	5	5	5	29	82,86	T	4	3	4	4	5	20	80	T	3	4	4	3	4	4	3	25	71,43	T
4	4	4	4	3	4	5	28	80,00	T	3	3	5	4	3	18	72	T	4	4	4	3	3	4	3	25	71,43	T
4	5	4	3	5	4	5	30	85,71	T	4	4	5	4	4	21	84	ST	4	4	5	4	4	4	4	29	82,86	T
4	4	3	3	4	3	4	25	71,43	T	4	3	4	3	4	18	72	T	3	4	4	3	3	4	3	24	68,57	T
5	4	4	3	5	3	5	29	82,86	T	4	4	5	4	4	21	84	ST	4	4	4	3	3	4	3	25	71,43	T
4	5	3	3	5	3	5	28	80,00	T	3	4	5	3	3	18	72	T	3	5	4	3	4	4	3	26	74,29	T
5	5	4	3	5	4	5	31	88,57	ST	4	4	5	3	4	20	80	T	4	4	4	4	4	4	3	27	77,14	T
4	3	3	3	4	4	5	26	74,29	T	4	3	5	5	4	21	84	ST	4	4	4	3	3	3	4	25	71,43	T
3	3	4	4	3	3	5	25	71,43	T	4	3	5	4	3	19	76	T	3	4	4	4	3	4	4	26	74,29	T
4	4	3	3	4	3	5	26	74,29	T	3	4	4	4	3	18	72	T	3	4	4	3	4	4	3	25	71,43	T
4	4	3	3	4	3	5	26	74,29	T	4	4	4	3	3	18	72	T	3	4	4	3	3	4	3	24	68,57	T
5	4	3	3	4	3	4	26	74,29	T	5	4	5	5	5	24	96	ST	5	5	5	3	4	4	3	29	82,86	T
4	3	3	4	4	5	3	26	74,29	T	3	5	4	4	4	20	80	T	4	4	3	3	3	4	3	24	68,57	T

INDIKATOR 5						JUALAH	%	KRITERIA	INIKATOR 6					JUALAH	%	KRITERIA	INDIKATOR 7						JUALAH	%	KRITERIA
DESKRIPTOR 1			DESKRIPTOR 2						DESKRIPTOR 1		DESKRIPTOR 2						DESKRIPTOR 1			DESKRIPTOR 2					
29	30	31	32	33	34				35	36	37	38	39				40	41	42	43	44	45			
4	3	4	4	4	4	23	76,67	T	5	4	4	4	3	20	80	T	4	4	3	4	3	5	23	76,67	T
3	4	3	3	4	4	21	70,00	T	4	5	3	5	4	21	84	ST	2	3	4	3	4	5	21	70,00	T
4	4	4	5	3	3	23	76,67	T	4	4	2	4	4	18	72	T	2	3	4	4	3	5	21	70,00	T
3	4	3	4	3	4	21	70,00	T	4	5	3	4	4	20	80	T	3	4	4	4	5	5	25	83,33	T
3	4	5	4	3	3	22	73,33	T	4	4	3	4	3	18	72	T	3	3	4	4	3	5	22	73,33	T
3	3	4	3	3	4	20	66,67	S	3	3	4	4	4	18	72	T	3	3	3	3	4	5	21	70,00	T
3	4	5	4	4	5	25	83,33	T	4	4	4	4	3	19	76	T	4	3	3	4	4	5	23	76,67	T
3	4	3	3	4	4	21	70,00	T	3	3	4	3	3	16	64	S	3	3	4	3	4	4	21	70,00	T
4	3	4	3	4	4	22	73,33	T	3	4	4	4	4	19	76	T	4	4	3	3	3	5	22	73,33	T
4	3	4	3	4	3	21	70,00	T	4	4	4	3	4	19	76	T	4	3	3	3	5	4	22	73,33	T
4	5	4	3	3	4	23	76,67	T	4	4	5	5	3	21	84	ST	3	3	3	4	3	5	21	70,00	T
3	3	3	3	4	3	19	63,33	S	3	4	4	4	4	19	76	T	3	3	3	4	4	5	22	73,33	T
4	4	4	3	3	4	22	73,33	T	3	4	5	5	3	20	80	T	5	4	3	3	4	5	24	80,00	T
4	4	4	3	3	4	22	73,33	T	4	4	4	4	4	20	80	T	3	4	4	3	4	4	22	73,33	T
4	4	3	3	3	4	21	70,00	T	3	4	3	4	4	18	72	T	4	3	3	4	3	4	21	70,00	T
3	3	3	3	4	3	19	63,33	S	3	4	4	4	4	19	76	T	3	3	3	3	4	5	21	70,00	T
3	5	3	3	3	4	21	70,00	T	4	4	4	4	5	21	84	ST	3	4	3	4	5	4	23	76,67	T
4	3	4	4	4	4	23	76,67	T	3	4	4	4	3	18	72	T	4	4	3	4	3	5	23	76,67	T
3	4	5	4	3	3	22	73,33	T	3	4	4	4	4	19	76	T	4	4	3	3	3	4	21	70,00	T
3	5	5	4	3	4	24	80,00	T	3	5	4	4	3	19	76	T	3	4	4	3	3	5	22	73,33	T
4	4	4	3	3	3	21	70,00	T	4	3	3	4	3	17	68	T	4	3	4	4	3	4	22	73,33	T
3	3	5	3	4	4	22	73,33	T	3	3	4	5	4	19	76	T	5	4	4	3	3	5	24	80,00	T
4	4	3	3	4	3	21	70,00	T	3	4	3	4	3	17	68	T	4	3	4	4	3	5	23	76,67	T
4	4	4	3	4	3	22	73,33	T	3	4	5	4	4	20	80	T	5	5	4	3	4	5	26	86,67	ST
3	3	5	5	4	3	23	76,67	T	3	5	4	4	3	19	76	T	3	4	3	3	4	5	22	73,33	T
4	3	4	3	3	4	21	70,00	T	4	4	3	3	3	17	68	T	4	3	5	4	4	3	23	76,67	T
3	3	5	4	4	5	24	80,00	T	4	5	4	4	4	21	84	ST	3	4	3	3	3	5	21	70,00	T
3	3	4	3	4	4	21	70,00	T	3	5	5	5	3	21	84	ST	3	4	3	3	3	4	20	66,67	S
3	4	3	4	3	4	21	70,00	T	3	4	4	5	4	20	80	T	4	4	3	3	4	5	23	76,67	T
4	3	5	3	3	4	22	73,33	T	3	5	4	4	3	19	76	T	4	4	3	4	3	5	23	76,67	T
4	3	3	3	3	4	20	66,67	S	4	3	4	3	4	18	72	T	4	3	3	4	3	4	21	70,00	T
3	3	3	3	4	3	19	63,33	S	3	4	4	4	4	19	76	T	3	3	3	3	4	5	21	70,00	T
3	4	3	3	3	4	20	66,67	S	3	4	4	4	3	18	72	T	4	4	3	4	3	4	22	73,33	T
4	3	4	3	4	4	22	73,33	T	3	4	4	4	4	19	76	T	4	4	3	3	3	5	22	73,33	T
4	3	5	3	4	4	23	76,67	T	3	4	4	4	3	18	72	T	4	4	3	3	3	4	21	70,00	T
4	3	4	5	3	4	23	76,67	T	3	4	4	5	3	19	76	T	4	4	4	3	4	5	24	80,00	T
4	3	3	4	4	3	21	70,00	T	3	4	4	4	4	19	76	T	3	3	3	4	4	5	22	73,33	T

INDIKATOR 8								JUMLAH	%	KRITERIA	JUMLAH TOTAL	%	KRITERIA
DESKRIPTOR 1				DESKRIPTOR 2									
46	47	48	49	50	51	52	53						
4	4	3	3	4	5	3	4	30	75	T	198	74,72	T
5	3	5	5	4	5	3	5	35	87,5	ST	213	80,38	T
4	5	3	4	4	4	4	4	32	80	T	202	76,23	T
5	5	5	5	5	4	5	5	39	97,5	ST	225	84,91	ST
5	4	5	4	4	5	4	4	35	87,5	ST	209	78,87	T
4	3	5	5	4	5	3	5	34	85	ST	205	77,36	T
5	5	5	4	4	4	4	4	35	87,5	ST	211	79,62	T
3	3	3	4	4	4	3	3	27	67,5	S	183	69,06	T
4	4	3	3	4	5	4	4	31	77,5	T	196	73,96	T
4	3	3	4	5	4	4	4	31	77,5	T	209	78,87	T
5	5	5	3	3	4	4	4	33	82,5	T	206	77,74	T
4	4	4	4	4	4	4	4	32	80	T	207	78,11	T
5	4	5	5	5	5	4	5	38	95	ST	219	82,64	ST
4	4	4	5	4	4	4	4	33	82,5	T	208	78,49	T
4	4	4	3	3	4	4	4	30	75	T	197	74,34	T
4	4	4	4	4	4	4	4	32	80	T	197	74,34	T
3	4	4	4	3	4	4	4	30	75	T	197	74,34	T
4	4	3	3	4	5	5	4	32	80	T	197	74,34	T
4	5	4	3	4	4	4	3	31	77,5	T	199	75,09	T
4	4	4	5	5	5	5	5	37	92,5	ST	210	79,25	T
4	4	4	4	3	4	4	4	31	77,5	T	198	74,72	T
4	5	4	3	3	4	4	3	30	75	T	206	77,74	T
4	4	4	3	3	4	3	4	29	72,5	T	192	72,45	T
5	4	4	3	4	5	3	3	31	77,5	T	207	78,11	T
4	3	3	5	4	4	3	4	30	75	T	202	76,23	T
4	5	5	3	3	4	4	3	31	77,5	T	197	74,34	T
5	5	5	4	4	5	4	4	36	90	ST	216	81,51	ST
4	4	4	3	3	4	3	3	28	70	T	189	71,32	T
5	5	5	5	5	4	4	4	37	92,5	ST	213	80,38	ST
4	5	5	3	3	4	4	4	32	80	T	204	76,98	T
3	3	3	4	3	4	4	3	27	67,5	S	199	75,09	T
4	4	4	4	4	4	4	4	32	80	T	196	73,96	T
3	4	4	4	4	4	3	3	29	72,5	T	189	71,32	T
4	4	3	3	4	5	4	4	31	77,5	T	196	73,96	T
4	4	4	4	3	4	3	4	30	75	T	193	72,83	T
5	5	5	4	4	4	3	5	35	87,5	T	218	82,26	ST
4	4	4	4	4	4	4	4	32	80	T	199	75,09	T

### Rencana Pelayanan Bimbingan dan Konseling

Sekolah : SMA Negeri 11 Semarang                      praktikan                      : Atik Permanasari

No	Hari / Tanggal	Sasaran	Kegiatan	Materi	Alat bantu	Tempat	pelaksanaan
1	Jumat 29 januari 2016	Siswa kelas XI MIA 1	Aplikasi instrumentasi	Uji coba skala motivasi belajar (try out)	Skala motivasi belajar	Kelas XI MIA 1	Praktikan (peneliti)
2	Rabu 3 februari 2016	Siswa kelas XI MIA 1	Aplikasi instrumentasi	Pengisian skala motivasi belajar (pretest)	Skala motivasi belajar	Kelas XI MIA 1	Praktikan (peneliti)
3	Rabu 10 februari 2016	Siswa kelas XI MIA 1	layanan penguasaan konten ( <i>role playing</i> )	<i>Role playing</i> “tekun menghadapi tugas”	Sinopsis <i>role playing</i>	Kelas XI MIA 1	Praktikan (peneliti)
4	Jumat 12 februari 2016	Siswa kelas XI MIA 1	Layanan penguasaan konten ( <i>role playing</i> )	<i>Role playing</i> “ulet menghadapi kesulitan”	Sinopsis <i>role playing</i>	Kelas XI MIA 1	Praktikan (peneliti)
5	Selasa 16 februari 2016	Siswa kelas XI MIA 1	Layanan penguasaan konten ( <i>role playing</i> )	<i>Role playing</i> “menjadi pribadi yang mandiri”	Sinopsis <i>role playing</i>	Kelas XI MIA 1	Praktikan (peneliti)
6	Jumat 19 februari 2016	Siswa kelas XI MIA 1	Layanan penguasaan konten ( <i>role playing</i> )	<i>Role playing</i> “menjadi pribadi yang dinamis”	Sinopsis <i>role playing</i>	Kelas XI MIA 1	Praktikan (peneliti)
7	Rabu 24 februari 2016	Siswa kelas XI MIA 1	Layanan penguasaan konten ( <i>role playing</i> )	<i>Role playing</i> “menjadi pribadi yang menyukai tantangan)	Sinopsis <i>role playing</i>	Kelas XI MIA 1	Praktikan (peneliti)
8	Kamis 3 maret	Siswa kelas XI	Layanan penguasaan konten ( <i>role</i>	Kiat menjadi pribadi yang berpendirian	Sinopsis <i>role playing</i>	Kelas XI MIA 1	Praktikan (peneliti)

	2016	MIA 1	<i>playing</i> )	kokoh)			
9	Selasa 8 maret 2016	Siswa kelas XI MIA 1	Layanan penguasaan konten ( <i>role playing</i> )	Berfikir dan bersikap positif	Sinopsis <i>role playing</i>	Kelas XI MIA 1	Praktika n (peneliti)
10	Jumat 11 maret 2016	Siswa kelas XI MIA 1	Layanan penguasaan konten ( <i>role playing</i> )	Meningkatka n kepercayaan diri)	Sinopsis <i>role playing</i>	Kelas XI MIA 1	Praktika n (peneliti)
11	Rabu 16 maret 2016	Siswa kelas XI MIA 1	Aplikasi instrumentasi	Pengisian skala motivasi	Skala motivasi	Kelas XI MIA 1	Praktika n (peneliti)



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Kampus Sekaran Gd. A2 Telp/fax. (024) 8508019 Gunungpati  
Semarang 50229 Laman : <http://fip.unnes.ac.id>

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN  
KONSELING**

**Layanan Penguasaan Konten**

1. Materi/ Topik Layanan : Tekun menghadapi tugas
2. Bidang Bimbingan : Pribadi
3. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pengembangan
4. Sasaran Layanan/ Semester : XI MIA 1 / Genap
5. Tempat Penyelenggaraan : Ruang kelas XI MIA 1
6. Waktu Penyelenggaraan : 45 menit
7. Pihak-pihak yang dilibatkan : Konselor dan Siswa
8. Metode : Diskusi (Tanya jawab) dan *role plauing*
9. Tujuan layanan :
  - a. Siswa mampu memelihara dan mengembangkan perilaku tekun menghadapi tugas.
  - b. Dengan menggunakan *role playing*, siswa dapat lebih menguasai konten yang perlu dikuasai
10. Uraian Kegiatan/Skenario :

No	Kegiatan	Praktikan	Peserta didik	Waktu
1	Pendahuluan	Pendahuluan a) Praktikan mengucapkan salam dan menanyakan keadaan peserta didik b) Praktikan menyampaikan tujuan layanan dan menjalin hubungan baik dengan siswa	Peserta didik terlibat aktif	5 menit
2	Kegiatan inti a. Berfikir	Praktikan menjelaskan	Siswa	5 menit

		tentang tekun menghadapi tugas. Diantaranya : a. pengertian tekun b. manfaat tekun cara meraih ketekunan	mendengarkan dan mengidentifikasi dengan aktif sub tema, siswa di perkenankan bertanya tentang pemahaman tersebut	
	b. Merasa	Praktikan bertanya pada siswa mengenai bagaimana cara siswa memperoleh ketekunan dan apa yang dirasakan setelah memperoleh ketekunan	Siswa menyetujui dan menjawab dengan jujur pertanyaan yang diajukan praktikan	3 menit
	c. Bersikap	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memberikan contoh cerita yang menunjukkan tekun menghadapi tugas	Siswa memberikan contoh dan siswa lainnya memahami isi contoh	5 menit
	d. Berbuat	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memerankan <i>role playing</i> didepan kelas dengan skenario yang telah dibuat oleh praktikan	Siswa memainkan <i>role playing</i>	20 menit
	e. Bertanggung jawab	Praktikan mempersilahkan siswa yang tidak memerankan <i>role playing</i> untuk memberikan komentar dan siswa sebagai pemeran untuk menjelaskan apa yang dirasakan saat <i>role playing</i> .	Beberapa siswa berkomentar dan lainnya berbagi pengalaman setelah memerankan <i>role playing</i>	2 menit
3	Penutup a. Kesimpulan b. Refleksi	Mengajak peserta didik menyimpulkan kegiatan layanan Menanyakan bagaimana perasaan setelah diberikan layanan	Menyimpulkan hasil layanan  Mengungkapkan kepuasan terhadap pemberian layanan	5 menit

11. Sumber / Bahan dan Alat :

Sumber : Ramdhan, Dadan. 2012. *Perilaku Terpuji (Kerja Keras, Tekun, Ulet dan Teliti)*. Tersedia dalam <http://dewandakwahbandung.com/buku-putih-kritikevaluasi-dan-dekonstruksi/> diakses 26 januari 2016.

Yusril. 2012. *Pengertian Tekun*. Tersedia dalam <http://infoyusril.blogspot.com/2012/04/2.html> diakses 19 Februari 2013..... 2012. *5 Cara Meraih Ketekunan Diri*. Tersedia dalam <http://www.setiaabadi.com/artikel/5-cara-meraih-ketekunan-diri> diakses 26 januari 2016

Bahan dan Alat : Papan Tulis, LCD, skenario *role playing*

## 12. Rencana Penilaian :

### a. Penilaian Hasil

Laiseg :

- 1) Pengetahuan tentang bagaimana menjadi pribadi yang mampu tekun menghadapi tugas (*understanding*)
- 2) Sikap/perasaan positif setelah memerankan *role playing* dan berkomentar melihat *role playing* (*comfortable*)
- 3) Keterampilan / rencana kegiatan untuk menjadi pribadi yang memiliki sikap tekun menghadapi tugas dan tidak mudah menyerah (*Action*)

Tindak lanjut: memberikan layanan penguasaan konten tambahan kepada siswa yang belum mampu tekun menghadapi tugas

### b. Penilaian proses

Penilaian proses mengacu pada sikap peserta didik yaitu keterbukaan, menjawab, kedisiplinan, kerjasama, bertanya, berpendapat, menyanggah, tanggungjawab, perhatian.

Semarang, Februari 2015

Praktikan

Atik Permanasari

NIM.1301411072

## TEKUN MENGHADAPI TUGAS

### 1 Pengertian Tekun

Tekun berarti rajin, keras hati, dan bersungguh-sungguh (bekerja, belajar, berusaha, dsb). Orang yang tekun adalah orang yang bekerja secara teratur, mampu menahan rasa bosan/jemu, dan mau belajar dari kesalahan (orang lain maupun dirinya) di masa lalu agar tidak terulang kembali.

### 2 Manfaat tekun

- a. Dapat menghasilkan apa yang dikerjakan
- b. Menghasilkan sesuatu yang maksimal
- c. Selalu berusaha agar usahanya berhasil
- d. Meminimalisir kesalahan

### 3 Cara meraih ketekunan diri

#### a. Giat bekerja

Ingin mempunyai prestasi gemilang? Ingin punya sesuatu? Ingin menjadi seperti tokoh panutanmu? Bagaimana semua itu terlaksana kalau tidak disertai dengan kegigihan? Semuanya harus diusahakan satu-satunya cara adalah dengan giat bekerja.

#### b. Ambil Risiko

Segala sesuatu pasti ada risikonya. Jangan pikirkan tentang sulitnya memikul tanggung jawab baru yang lebih berat, tapi pikirkan bahwa itu adalah jalan untuk mulai melangkah ke atas.

#### c. Tidak mudah menyerah

Kesuksesan tidak dapat diraih begitu saja. Jalan menuju kesuksesan, panjang dan berliku. Kita akan dihadang oleh berbagai halangan dan rintangan. Orang yang tekun tak mudah menyerah, dan akhirnya dialah yang menjadi pemenang.

#### d. Selalu berharap

Dalam mencapai kesuksesan, ada kalanya orang mengalami kegagalan. Orang yang tekun tidak akan putus asa bila mengalami kegagalan.

Ingatlah bahwa selalu ada harapan. Selalu ada banyak kesempatan untuk mencoba lagi.

e. Berusaha lebih baik

Orang yang tekun mudah tidak mudah puas dengan hasil kerjanya. Ia akan terus memperbaiki diri. Caranya bisa bermacam-macam. Salah satunya adalah menerima kritik dari orang lain. Kritik yang membangun dapat dijadikan sebagai modal agar kita bisa menjadi lebih baik.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Kampus Sekaran Gd.A2 Telp/Fax (024) 8508019 Gunungpati  
Semarang 50229 Laman : <http://fip.unnes.ac.id>

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN  
KONSELING**

**Layanan Penguasaan Konten**

1. Materi/ Topik Layanan : ulet menghadapi kesulitan
2. Bidang Bimbingan : Pribadi- belajar
3. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pengembangan
4. Sasaran Layanan/ Semester : XI MIA 1 / Genap
5. Tempat Penyelenggaraan : Ruang kelas XI MIA 1
6. Waktu Penyelenggaraan : 45 menit
7. Pihak-pihak yang dilibatkan : Konselor dan Siswa
8. Metode : Diskusi ( Tanya jawab) dan *role playing*
9. Tujuan layanan :
  - a. Siswa mampu memelihara dan mengembangkan perilaku ulet menghadapi tugas.
  - b. Dengan menggunakan *role playing*, siswa dapat lebih menguasai konten yang perlu dikuasai
10. Uraian Kegiatan/Skenario :

No	Kegiatan	Praktikan	Peserta didik	Waktu
1	Pendahuluan	Pendahuluan c) Praktikan mengucapkan salam dan menanyakan keadaan peserta didik d) Praktikan menyampaikan tujuan layanan dan menjalin hubungan baik dengan siswa	Peserta didik terlibat aktif	5 menit
3	Kegiatan inti e. Berfikir	Praktikan menjelaskan	Siswa	5 menit

		tentang ulet menghadapi kesulitan. Diantaranya : a. pengertian ulet b. manfaat ulet c. Faktor-faktor yang mempengaruhi d. Karakteristik sikap ulet e. Membina sikap ulet	mendengarkan dan mengidentifikasi dengan aktif sub tema, siswa diperkenankan bertanya tentang pemahaman tersebut	
	f. Merasa	Praktikan bertanya pada siswa mengenai bagaimana cara siswa memperoleh keuletan dan apa yang dirasakan setelah memperoleh keuletan	Siswa menyetujui dan menjawab dengan jujur pertanyaan yang diajukan praktikan	3 menit
	g. Bersikap	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memberikan contoh cerita yang menunjukkan ulet menghadapi kesulitan	Siswa memberikan contoh dan siswa lainnya memahami isi contoh	5 menit
	h. Berbuat	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memerankan <i>role playing</i> didepan kelas dengan skenario yang telah dibuat oleh praktikan	Siswa memainkan <i>role playing</i>	30 menit
	f. Bertanggung jawab	Praktikan mempersilahkan siswa yang tidak memerankan <i>role playing</i> untuk memberikan komentar dan siswa sebagai pemeran untuk menjelaskan apa yang dirasakan saat <i>role playing</i> .	Beberapa siswa berkomentar dan lainnya berbagi pengalaman setelah memerankan <i>role playing</i>	2 menit
4	Penutup c. Kesimpulan b. Refleksi	Mengajak peserta didik menyimpulkan kegiatan layanan Menanyakan bagaimana perasaan setelah diberikan layanan	Menyimpulkan hasil layanan  Mengungkapkan kepuasan terhadap pemberian layanan	5 menit

## 11. Sumber / Bahan dan Alat:

Sumber : Ramdhan, Dadan. 2012. *Perilaku Terpuji (Kerja Keras, Tekun, Ulet dan Teliti)*.

Tersedia dalam <http://dewandakwahbandung.com/buku-putih-kritikevaluasi-dan-dekonstruksi/> diakses 31 januari 2016

Putriani, Dewi. 2010. *Berhati Lembut, Setia, Tekun, dan Ulet*. Tersedia dalam <http://dwepoet.blogspot.com/2010/11/berhati-lembutsetiatekundanulet.html> diakses 31 januari 2016

Gunawan, M. Fajrin. 2012. *Pentingnya Sikap Ulet Dan Pantang Menyerah Dari Wirausaha*. Tersedia dalam <http://dc220.4shared.com/doc/BJSvP78M/preview.html> diakses 31 januari 2016

Bahan dan Alat : Papan Tulis, LCD, skenario *role playing*

## 12. Rencana Penilaian :

### b. Penilaian Hasil

Laiseg :

- 1) Pengetahuan tentang bagaimana menjadi pribadi yang mampu ulet menghadapi kesulitan (*understanding*)
- 2) Sikap/perasaan positif setelah memerankan *role playing* dan berkomentar melihat *role playing* (*comfortable*)
- 3) Keterampilan / rencana kegiatan untuk menjadi pribadi yang memiliki sikap ulet menghadapi tugas dan tidak mudah menyerah (*Action*)

Tindak lanjut: memberikan layanan penguasaan konten tambahan kepada siswa yang belum mampu ulet menghadapi kesulitan

### c. Penilaian proses

Penilaian proses mengacu pada sikap peserta didik yaitu keterbukaan, menjawab, kedisiplinan, kerjasama, bertanya, berpendapat, menyanggah, tanggungjawab, perhatian.

Semarang, Februari 2015

Praktikan

Atik Permanasari

NIM.1301411072

## ULET MENGHADAPI KESULITAN

### 1 Pengertian Ulet

Ulet berarti tidak mudah menyerah jika mengalami hambatan dan rintangan. Jika mengalami kegagalan dalam suatu usaha, kita tidak mengeluh, tidak sedih, dan tidak putus asa. Kita harus bersikap ulet untuk mencari jalan lain sehingga berhasil dengan baik.

Sikap ulet merupakan salah satu kunci keberhasilan seseorang. Sikap ulet harus kita miliki. Sikap itu memberikan motivasi untuk mengubah keadaan kita yang semula tidak baik menjadi baik.

Sikap ulet merupakan salah satu kunci keberhasilan seseorang. Sikap ulet harus kita miliki. Sikap itu memberikan motivasi untuk mengubah keadaan kita yang semula tidak baik menjadi lebih baik. Seseorang dikatakan memiliki sikap ulet, jika memiliki kepribadian tangguh, kuat, tidak mudah putus asa, memiliki cita-cita tinggi. Selain itu, seorang yang dikatakan ulet adalah mereka yang mencurahkan tenaga, pikiran, waktu untuk tercapainya keberhasilan.

### 2 Manfaat ulet

- a. Berhasil meraih yang dicita-citakanya.
- b. Hidup menjad bahagia karena keberhasilan usaha kita.
- c. Hidup menjadi bahagia karena keberhasilan kita
- d. Memberi semangat dalam berusaha
- e. Meningkatkan daya usaha
- f. Menunjang keberhasilan usaha
- g. Mengeliminasi keputusasaan

### 3 Faktor-faktor yang mempengaruhi keuletan:

- a. Pembawaan (hereditas) manusia lahir memiliki sifat-sifat bawaan dari orang tuanya
- b. Pendidikan dan pelatihan: dengan adanya pendidikan dan latihan maka bawaan lahir akan berkembang lebih baik

- c. Lingkungan: manusia cenderung akan menyesuaikan diri dengan kebiasaan-kebiasaan yang ada di lingkungannya
  - d. Pengalaman : semakin banyak pengalaman maka akan meningkatkan kemampuan dalam menentukan strategi pemecaan masalah
  - e. Motivasi : seorang wirausahawan yang komit untuk berhasil dan berkembang dalam usaha dan termotivasi mewujudkan keinginannya, sehingga akan mencar dan menggunakan berbagai cara positif untuk mewujudkan obsesinya.
- 4 Karakteristik sikap ulet
- a. Kerja keras, ulet dan disiplin
  - b. Mandiri dan realitas
  - c. Prestatif dan komitmen tinggi
  - d. Berfikir positif dan tanggung jawab
  - e. Memperhitungkan resiko usaha
  - f. Mencari jalan keluar dari setiap permasalahan
  - g. Merencanakan sesuatu sebelum bertindak
  - h. Kreatif dan inovatif
  - i. Kerja efektif dan efisien
- 5 Membina sikap ulet
- a. Menjaga dan meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani
  - b. Menjaga dan meningkatkan semangat dalam bekerja
  - c. Selalu optimis dalam menjalankan usaha
  - d. Menyenangi pekerjaannya
  - e. Berani menghadapi tantangan
  - f. Meningkatkan kepedulian akan peristiwa atau kejadian di sekitarnya baik secara makro maupun mikro
  - g. Berusaha memiliki banyak informasi dan sumber
  - h. Menerima dengan senang hati kritik dan saran
  - i. Berani mencoba berbagai alternatif dengan sudah mempertimbangkan secara matang
  - j. Memandang kegagalan dari sisi positif

- k. Tidak memandang ringan masalah yang dihadapi
- l. Meningkatkan kepekaan, kecermatan dan kewaspadaan diri.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Kampus Sekaran Gd.A2 Telp/Fax (024) 8508019 Gunungpati  
Semarang 50229 Laman : <http://fip.unnes.ac.id>

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN  
KONSELING**

**Layanan Penguasaan Konten**

1. Materi/ Topik Layanan : Menjadi pribadi yang mandiri
2. Bidang Bimbingan : Pribadi- belajar
3. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pengembangan
4. Sasaran Layanan/ Semester : XI MIA 1 / Genap
5. Tempat Penyelenggaraan : Ruang kelas XI MIA 1
6. Waktu Penyelenggaraan : 45 menit
7. Pihak-pihak yang dilibatkan : Konselor dan Siswa
8. Metode : Diskusi ( Tanya jawab) dan *role playing*
9. Tujuan layanan :
  - a. Siswa mampu memelihara dan mengembangkan sikap menjadi pribadi yang mandiri
  - b. Dengan menggunakan *role playing*, siswa dapat lebih menguasai konten yang perlu dikuasai
10. Uraian Kegiatan/Skenario :

No	Kegiatan	Praktikan	Peserta didik	Waktu
1	Pendahuluan	Pendahuluan e) Praktikan mengucapkan salam dan menanyakan keadaan peserta didik f) Praktikan menyampaikan tujuan layanan dan menjalin hubungan baik dengan siswa	Peserta didik terlibat aktif	5 menit
2	Kegiatan inti i. Berfikir	Praktikan menjelaskan	Siswa	5 menit

		tentang menjadi pribadi yang mandiri. Diantaranya : a. pengertian pribadi mandiri b. ciri-ciri pribadi mandiri c. Pola perilaku pribadi yang mandiri	mendengarkan dan mengidentifikasi dengan aktif sub tema, siswa di perkenankan bertanya tentang pemahaman tersebut	
	j. Merasa	Praktikan bertanya pada siswa mengenai bagaimana cara siswa memperoleh sikap pribadi yang mandiri dan apa yang dirasakan setelah memperoleh nya	Siswa menyetujui dan menjawab dengan jujur pertanyaan yang diajukan praktikan	3 menit
	k. Bersikap	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memberikan contoh cerita yang menunjukkan menjadi pribadi yang mandiri	Siswa memberikan contoh dan siswa lainnya memahami isi contoh	5 menit
	l. Berbuat	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memerankan <i>role playing</i> didepan kelas dengan skenario yang telah dibuat oleh praktikan	Siswa memainkan <i>role playing</i>	30 menit
	g. Bertanggung jawab	Praktikan mempersilahkan siswa yang tidak memerankan <i>role playing</i> untuk memberikan komentar dan siswa sebagai pemeran untuk menjelaskan apa yang dirasakan saat <i>role playing</i> .	Beberapa siswa berkomentar dan lainnya berbagi pengalaman setelah memerankan <i>role playing</i>	2 menit
3	Penutup d. Kesimpulan b. Refleksi	Mengajak peserta didik menyimpulkan kegiatan layanan Menanyakan bagaimana perasaan setelah diberikan layanan	Menyimpulkan hasil layanan  Mengungkapkan kepuasan terhadap pemberian layanan	5 menit

Sumber : Suwiknyo, Dwi. 2010. *3 Kunci Lepas Subsidi: Langkah-langkah menjadi Pribadi Mandiri*. Leutika: Jakarta.

Binham, Rona. 2012. *Ciri-ciri Pribadi Mandiri*. Tersedia dalam <http://binham.wordpress.com/2016/04/14/ciri-ciri-pribadi-mandiri/> diakses 31 januari 2016.

Anet. 2011. *Ciri-ciri Pribadi Mandiri*. Tersedia dalam <http://anetpoltek.wordpress.com/2016/03/19/ciri-ciri-pribadi-mandiri/> diakses 31 januari 2016.

Pranata, Dian dkk. 2012. *Membentuk Pribadi Yang Mandiri*. Tersedia dalam <http://pratamabk2012.wordpress.com/2012/05/24/membentuk-pribadiyang-mandiri/> diakses 31 januari 2016.

Bahan dan Alat : Papan Tulis, LCD, skenario *role playing*

#### 11. Rencana Penilaian :

##### a. Penilaian Hasil

Laiseg :

- 1) Pengetahuan tentang bagaimana menjadi pribadi yang mandiri (*understanding*)
- 2) Sikap/perasaan positif setelah memerankan *role playing* dan berkomentar melihat *role playing* (*comfortable*)
- 3) Keterampilan / rencana kegiatan untuk menjadi pribadi yang memiliki sikap ulet menghadapi tugas dan tidak mudah menyerah (*Action*)

Tindak lanjut: memberikan layanan penguasaan konten tambahan kepada siswa yang belum mampu ulet menghadapi kesulitan

##### b. Penilaian proses

Penilaian proses mengacu pada sikap peserta didik yaitu keterbukaan, menjawab, kedisiplinan, kerjasama, bertanya, berpendapat, menyanggah, tanggungjawab, perhatian

Semarang, Februari 2015

Praktikan,

Atik Permanasari

NIM. 1301411072

## **PRIBADI MANDIRI**

### **1. Pengertian Pribadi Mandiri**

Pribadi mandiri adalah pribadi yang berani, mau belajar, dan mau berlatih berdasarkan pengalaman hidupnya. Ia melihat, mencoba, dan merasakan sendiri hal-hal tertentu yang memang seharusnya sudah dilakukan. Pribadi yang berani menetapkan gambaran hidup yang diinginkan. Gambaran hidup ini menjadi tujuan yang hendak dicapai dalam hidupnya. Pribadi yang berani mengarahkan kegiatan hidupnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Ia memiliki langkah-langkah, kegiatan atau tingkah laku yang efektif untuk mencapai gambaran kehidupan yang diidealkan. Dikatakan sebagai pribadi mandiri dengan kata lain menjadi pribadi yang berani mengurangi ketergantungan-ketergantungan hidupnya dari orang lain untuk lebih banyak bersandar pada kekuatan sendiri. Kemandirian merupakan kondisi pribadi yang telah mampu memperkembangkan pancadaya kemanusiaan bagi tegaknya hakikat manusia pada dirinya sendiri dalam bingkai dimensi kemanusiaan. Pancadaya, yaitu daya cipta, rasa, karsa dan karya telah berkembang dan terwujud sedemikian rupa sehingga ia menjadi individu yang menjunjung hakikat kemanusiaan (yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memanfaatkan kemampuan diri secara optimal, bermoral tinggi, melaksanakan tugas dan fungsi dalam status dan kedudukannya, serta menepati kewajiban dan hak dasar diri sendiri dan orang lain), yang kesemuanya itu terlaksana dalam bingkai dimensi kemanusiaan (yaitu yang mendukung dan mengutamakan teraktualisasikannya kebenaran dan keluhuran, potensi diri dan adanya perbedaan dengan orang lain, komunikasi dan kebersamaan nilai dan moral, yang kesemuanya itu dilandasi oleh keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa).

### **2. Ciri-ciri Pribadi mandiri**

#### **a. Bertanggung jawab.**

Tampil mandiri berarti memiliki sikap yang bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukannya. Berani berbuat berarti berani bertanggung jawab, dan wujud tanggung jawab adalah sesuatu yang bisa diterima dengan baik oleh banyak orang.

b. Mampu mengatasi kesulitan

Pribadi yang mampu mengatasi kesulitannya sendiri, mampu menyelesaikan masalahnya sendiri. Meskipun pada awalnya terasa sulit tapi dapat mencari jalan keluar/solusi dari permasalahan yang dihadapi.

c. Mengenal kemampuan diri sendiri

Menyadari sepenuhnya akan kemampuan yang dimiliki. Pada dasarnya manusia memiliki kelebihan dan kekurangan. Pribadi mandiri yang mengenal dirinya, pasti tahu persis untuk memaksimalkan kelebihannya dan meminimalisir kekurangannya.

d. Senantiasa berpikir positif

Berpikir positif terwujud dalam tindakan positif yang dilakukan pribadi mandiri. Dapat mengambil keputusan yang positif dan bersikap bijaksana.

e. Berwawasan global.

Pribadi mandiri memiliki wawasan global dan tidak berpikiran sempit yang mengarah pada ketergantungan terhadap orang lain karena kurang percaya diri.

### **3. Tiga pola perilaku yang penting dalam membentuk perilaku mandiri**

a. Berpikir mulai dari tujuan akhir peran kita dalam kehidupan.

Setiap orang dalam melaksanakan perannya didalam kegiatannya baik bisnis, organisasi dan lingkungan hidupnya tentu mempunyai tujuan atau misi. Misi adalah sesuatu yang kita jalankan atau perankan dalam hubungan kita bersama orang lain. Misi menjadikan kita mempunyai arahan atau bimbingan dalam kita bersikap dan bertindak dalam hubungan kita bersama orang lain. Sebagai contoh, dalam lingkungan kerja kita sebagai karyawan, kita mempunyai tujuan atau misi yaitu menjadi karyawan yang selalu membantu rekan kerja kita untuk melaksanakan tugasnya dalam mencapai kesuksesan bersama perusahaan tempat kita bekerja.

b. Mengambil peran (terlibat aktif)

Setelah kita mempunyai misi atau tujuan yang kita tetapkan dalam peran kita didalam hubungan kita bersama orang lain baik organisasi atau lingkungan kita, maka kita berusaha mengambil peran aktif yang secara sadar sebagai

tanggungjawab atas misi yang telah kita tetapkan. Secara proaktif (sikap mengambil tindakan yang menguntungkan) menetapkan cara-cara pencapaian misi/tujuan. Kemampuan memenuhi janji atas diri sendiri adalah ciri pribadi yang mandiri. Disiplin dan komitmen adalah kunci sukses dari setiap pribadi yang sukses.

c. Mendahulukan hal-hal penting yang bermanfaat

Tentu saja dalam misi yang kita tetapkan kita perlu menentukan skala prioritas, mendahulukan hal-hal penting (fundamental) yang berhubungan dengan pencapaian misi. Serta mampu mengorbankan kesenangan yang sekarang untuk sebuah tujuan. Skala prioritas membantu kita dalam fokus pencapaian misi, sebab misi yang sangat tinggi tersusun oleh tujuan –tujuan jangka pendek maupun menengah. Dengan skala prioritas membuat kita lebih realistic dalam menetapkan misi, hal yang membedakan cita–cita dan anganangan. Cita –cita adalah hal yang mungkin karena kita mengetahui cara mencapai tujuan yang realistik.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Kampus Sekaran Gd.A2 Telp/Fax (024) 8508019 Gunungpati  
Semarang 50229 Laman : <http://fip.unnes.ac.id>

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN  
KONSELING**

**Layanan Penguasaan Konten**

1. Materi/ Topik Layanan : menjadi pribadi yang dinamis
2. Bidang Bimbingan : Pribadi- belajar
3. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pengembangan
4. Sasaran Layanan/ Semester : XI MIA 1 / Genap
5. Tempat Penyelenggaraan : Ruang kelas XI MIA 1
6. Waktu Penyelenggaraan : 45 menit
7. Pihak-pihak yang dilibatkan : Konselor dan Siswa
8. Metode : Diskusi ( Tanya jawab) dan *role playing*
9. Tujuan layanan :
  - a. Siswa mampu memelihara dan mengembangkan sikap menjadi pribadi yang mandiri.
  - b. Dengan menggunakan *role playing*, siswa dapat lebih menguasai konten yang perlu dikuasai
10. Uraian Kegiatan/Skenario :

No	Kegiatan	Praktikan	Peserta didik	Waktu
1	Pendahuluan	Pendahuluan g) Praktikan mengucapkan salam dan menanyakan keadaan peserta didik h) Praktikan menyampaikan tujuan layanan dan menjalin hubungan baik dengan siswa	Peserta didik terlibat aktif	5 menit
2	Kegiatan inti	Praktikan menjelaskan	Siswa	5 menit

	a. Berfikir	tentang menjadi pribadi yang dinamis. Diantaranya : a. pengertian pribadi yang dinamis b. ciri-ciri pribadi yang dinamis. c. cara menumbuhkan pribadi yang dinamis	mendengarkan dan mengidentifikasi dengan aktif sub tema, siswa diperkenankan bertanya tentang pemahaman tersebut	
	b. Merasa	Praktikan bertanya pada siswa mengenai bagaimana cara siswa memperoleh sikap pribadi yang dinamis dan apa yang dirasakan setelah memperoleh nya	Siswa menyetujui dan menjawab dengan jujur pertanyaan yang diajukan praktikan	3 menit
	c. Bersikap	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memberikan contoh cerita yang menunjukkan ulet menghadapi kesulitan	Siswa memberikan contoh dan siswa lainnya memahami isi contoh	5 menit
	d. Berbuat	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memerankan <i>role playing</i> didepan kelas dengan skenario yang telah dibuat oleh praktikan	Siswa memainkan <i>role playing</i>	30 menit
	e. Bertanggung jawab	Praktikan mempersilahkan siswa yang tidak memerankan <i>role playing</i> untuk memberikan komentar dan siswa sebagai pemeran untuk menjelaskan apa yang dirasakan saat <i>role playing</i> .	Beberapa siswa berkomentar dan lainnya berbagi pengalaman setelah memerankan <i>role playing</i>	2 menit
3	Penutup a. Kesimpulan b. Refleksi	Mengajak peserta didik menyimpulkan kegiatan layanan Menanyakan bagaimana perasaan setelah diberikan layanan	Menyimpulkan hasil layanan  Mengungkapkan kepuasan terhadap pemberian layanan	5 menit

Sumber : Ahmadsoen. 2009. *Membina Pribadi Menjadi Dinamis dan Kreatif*. Tersedia dalam <http://ahmadsoen.wordpress.com/2009/09/16/membina-pribadi-menjadidinis-dan-kreatif/> diakses 31 januari 2016  
 Memupuk Karakter Dinamis. <http://pembinaanpribadi.blogspot.com/2011/11/memupuk-karakterdinamis.html> diakses 31 januari 2016.

Bahan dan Alat : Papan Tulis, LCD, skenario *role playing*

11. Rencana Penilaian :

b. Penilaian Hasil

Laiseg :

- 4) Pengetahuan tentang bagaimana menjadi pribadi yang dinamis (*understanding*)
- 5) Sikap/perasaan positif setelah memerankan *role playing* dan berkomentar melihat *role playing* (*comfortable*)
- 6) Keterampilan / rencana kegiatan untuk menjadi pribadi yang memiliki sikap ulet menghadapi tugas dan tidak mudah menyerah (*Action*)

Tindak lanjut: memberikan layanan penguasaan konten tambahan kepada siswa yang belum mampu ulet menghadapi kesulitan

b. Penilaian proses

Penilaian proses mengacu pada sikap peserta didik yaitu keterbukaan, menjawab, kedisiplinan, kerjasama, bertanya, berpendapat, menyanggah, tanggungjawab, perhatian.

Semarang, Februari 2015

Praktikan,

Atik Permanasari

NIM. 1301411072

## **MENJADI PRIBADI YANG DINAMIS**

### **A. Definisi pribadi yang dinamis**

Sejak awal sebenarnya manusia di takdirkan untuk menjadi makhluk yang dinamis. Betapa tidak, mereka harus melewati fase-fase pembentukan yang cukup rumit dalam rahim ibu. Mereka mampu bertahan. Setelah lahir mereka mengalami masa-masa pertumbuhan yang cepat. Dinamisasi mereka sangat tampak pada setiap jengkal waktu. Setiap tahun berganti sepanjang itu pula dinamika pertumbuhan berjalan. Namun, mengapa pada satu titik tertentu mereka berhenti dari pergelutan arus dinamika diri? Pikiran dan jiwanya berhenti berkembang. Kemalasan dan kenyamanan lebih menguasai ketimbang semangat dan ambisi. Tubuh mereka terus berdinamika berubah menjadi tua tetapi pikiran dan jiwa mereka tetap kanak-kanak. Oleh karena itu, ada yang mengibaratkan karakter dinamis manusia seperti bibit pohon yang harus terus di pelihara. Ia harus terus di pupuk agar berkembang pesat. Suatu ketika dalam kehidupannya, manusia akan merasakan begitu pesat dinamika pikiran dan jiwa mereka sampai jasad lelah untuk mengikutinya.

### **B. Ciri-ciri atau sifat-sifat pribadi yang dinamis**

1. Mereka subur dengan ide-ide dan karya-karya, serta memiliki gaerah hidup, banyak teman dan lihay dalam memupuk bakatnya sendiri. Mereka bukan orang yang pasif, bersikap menunggu nasib atau pemalas, tetapi sebaliknya sangat aktif/rajin dalam mengejar cita-citanya.
2. Mereka selalu ingin tahu. Mereka selalu berupaya menanggapi permasalahan tentang sesuatu yg dijumpai dengan pertanyaan: 5 W + 1 H (what, where, when, why, who + how).
3. Pribadi yang tidak bisa tinggal diam. Mereka selalu giat, aktif, bergaerah, efektif dalam penggunaan waktu dan sarana kerja.
4. Mereka biasa melakukan pendekatan yang polos dan sederhana (praktis). Mereka bersedia menangani sendiri, merasakan, memikirkan dan menanggulangi permasalahan sendiri atas konsekuensi gagasan barunya.

5. Pribadi yang bersifat independen. Mereka tidak suka terlalu terikat pada sesuatu keten-tuan yang sama secara terus menerus. Mereka senang bersama orang banyak, dan orang banyak senang padanya. Mereka menghormati pikiran/gagasan orang lain, tetapi tidak suka sangat tergantung pada orang lain. Mereka bukan seorang pengkritik.
6. Mereka percaya penuh dengan kemampuan dirinya sendiri dalam memecahkan persoalan. Namun bersedia bekerjasama dengan pihak lain secara proporsional dan wajar.
7. Pribadi yang harus memiliki daya cipta yang kuat serta selalu ingin merencanakan sesuatu hal/perubahan baru.
8. Pribadi yang memiliki semangat pengabdian yang besar. Mereka menekuni pekerjaannya dengan sungguh-sungguh, mencintai kehidupan dan lingkungannya.
9. Pribadi yang dinamis langsung memantapkan pelaksanaan tujuan, nilai-nilai dan gagasan secepat mungkin. Mereka bersifat sungguh-sungguh dalam segala hal, terutama yang menyangkut masalah keluarga, sahabat, tetangga, dan lingkungan dekat.
10. Mereka mendahulukan hal-hal yang penting. Mereka sangat menghargai waktu.
11. Pribadi yang bersifat tahan uji/bantingan. Mereka tidak mudah menyerah dalam mencapai sasaran/tujuan/cita-cita. Mereka memiliki daya juang yang tinggi.
12. Pribadi yang banyak menaruh minat dan mempunyai daya tarik minat terhadap orang lain. Mereka senang berteman dan banyak disenangi dalam pergaulan serta mampu memengaruhi orang lain. Mereka disukai dalam lingkungan pekerjaan, baik dalam keadaan kerja sendiri atau dalam suatu tim, karena mereka sadar benar tentang tujuan dan makna pekerjaan tersebut.

### **C. Menumbuhkan Pribadi Yang Dinamis**

Pribadi yang dinamis, dapat dibentuk dengan 2 cara sederhana, yakni :

1. Membiasakan diri menggunakan waktu secara lebih bermanfaat (efektif dan efisien)
2. Menggugah bakat, kemampuan atau potensi kepribadian Anda secara maksimal.

Penerapannya dapat dilakukan antara lain sebagai berikut :

3. Menghimpun potensi pikiran bersama pengalaman untuk menumbuhkan suatu gagasan.
4. Memanfaatkan saldo potensi diri berupa bakat/nalar/otak yang saldo potensinya masih sekitar 85% - 90% itu, dengan aktif, kreatif dan dinamis, diarahkan (difokuskan) untuk mencapai sasaran gagasan Anda.
5. Menggunakan waktu selama 24 jam penuh, untuk kepentingan yang menguntungkan-kan/bermanfaat.
6. Menciptakan gagasan baru, yang mampu menghasilkan manfaat atau serta membangkitkan gaerah hidup baru. Gagasan baru dimaksud sebagai hasil evaluasi atas cara berfikir dan bertindak sebelumnya.
7. Mengolah gagasan baru itu dengan memanfaatkan segala sumber daya, kegemaran dan pengalaman, untuk mendapatkan manfaat/keuntungan yang lebih besar.
8. Dengan membangun pribadi yang dinamis, arahkan segala kegiatan menuju pencapaian tujuan/sasaran sukses yang dipilih. Usahakan senantiasa membangkitkan gaerah hidup, kepercayaan diri, daya cipta dan kegembiraan.
9. Bentuklah kepribadian yang dinamis tersebut untuk dipraktikkan meliputi lingkungan sosial dan lingkungan kerja seperti atasan, rekan kerja, bawahan, sahabat, tetangga, sanak famili dsb
10. Peliharalah kepribadian dinamis dengan membiasakan diri atau sering mempraktikkannya dalam kehidupan, dengan memanfaatkan setiap kesempatan/peluang sebaik-baiknya untuk meningkatkan kualitas kepribadian.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Kampus Sekaran Gd.A2 Telp/Fax (024) 8508019 Gunungpati  
Semarang 50229 Laman : <http://fip.unnes.ac.id>

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN  
KONSELING**

**Layanan Penguasaan Konten**

1. Materi/ Topik Layanan : Menjadi pribadi yang menyukai tantangan
2. Bidang Bimbingan : Pribadi- belajar
3. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pengembangan
4. Sasaran Layanan/ Semester : XI MIA 1 / Genap
5. Tempat Penyelenggaraan : Ruang kelas XI MIA 1
6. Waktu Penyelenggaraan : 45 menit
7. Pihak-pihak yang dilibatkan : Konselor dan Siswa
8. Metode : Diskusi ( Tanya jawab) dan *role playing*
9. Tujuan layanan :
  - a. Siswa mampu memelihara dan mengembangkan perilaku ulet menghadapi tugas.
  - b. Dengan menggunakan *role playing*, siswa dapat lebih menguasai konten yang perlu dikuasai
10. Uraian Kegiatan/Skenario :

No	Kegiatan	Praktikan	Peserta didik	Waktu
1	Pendahuluan	Pendahuluan i) Praktikan mengucapkan salam dan menanyakan keadaan peserta didik j) Praktikan menyampaikan tujuan layanan dan menjalin hubungan baik dengan siswa	Peserta didik terlibat aktif	5 menit
2	Kegiatan inti	Praktikan menjelaskan	Siswa	5 menit

	a. Berfikir	tentang pribadi yang menyukai tantangan. Diantaranya : a. pengertian b. kiat menghadapi tantangan	mendengarkan dan mengidentifikasi dengan aktif sub tema, siswa di perkenankan bertanya tentang pemahaman tersebut	
	b. Merasa	Praktikan bertanya pada siswa mengenai bagaimana cara siswa memperoleh sikap menjadi pribadi yang menyukai tantangan dan apa yang dirasakan setelah memperoleh nya.	Siswa menyetujui dan menjawab dengan jujur pertanyaan yang diajukan praktikan	3 menit
	c. Bersikap	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memberikan contoh cerita yang menunjukkan sikap pribadi yang menyukai tantangan	Siswa memberikan contoh dan siswa lainnya memahami isi contoh	5 menit
	d. Berbuat	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memerankan <i>role playing</i> didepan kelas dengan skenario yang telah dibuat oleh praktikan	Siswa memainkan <i>role playing</i>	30 menit
	e. Bertanggung jawab	Praktikan mempersilahkan siswa yang tidak memerankan <i>role playing</i> untuk memberikan komentar dan siswa sebagai pemeran untuk menjelaskan apa yang dirasakan saat <i>role playing</i> .	Beberapa siswa berkomentar dan lainnya berbagi pengalaman setelah memerankan <i>role playing</i>	2 menit
3	Penutup a. Kesimpulan b. Refleksi	Mengajak peserta didik menyimpulkan kegiatan layanan Menanyakan bagaimana perasaan setelah diberikan layanan	Menyimpulkan hasil layanan  Mengungkapkan kepuasan terhadap pemberian layanan	5 menit

Sumber : Goenawan. Agus. 2016. *Manfaat Tantangan*. Tersedia dalam <http://smskasih.blogspot.com/2011/02/manfaat-tantangan-skdag252.html> diakses 1 februari 2016.  
*Langkah Menghadapi Tantangan Hidup*. Tersedia dalam <http://isiotak.kanan.blogspot.com/2012/05/langkah-menghadapitantangan-hidup.html> diakses 1 februari 2016.

Bahan dan Alat : Papan Tulis, LCD, sinopsis *role playing*

11. Rencana Penilaian :

a. Penilaian Hasil

Laiseg :

- 1) Pengetahuan tentang bagaimana menjadi pribadi yang menyukai tantangan (*understanding*)
- 2) Sikap/perasaan positif setelah memerankan *role playing* dan berkomentar melihat *role playing* (*comfortable*)
- 3) Keterampilan / rencana kegiatan untuk menjadi pribadi yang memiliki sikap ulet menghadapi tugas dan tidak mudah menyerah (*Action*)

Tindak lanjut: memberikan layanan penguasaan konten tambahan kepada siswa yang belum mampu ulet menghadapi kesulitan

b. Penilaian proses

Penilaian proses mengacu pada sikap peserta didik yaitu keterbukaan, menjawab, kedisiplinan, kerjasama, bertanya, berpendapat, menyanggah, tanggungjawab, perhatian.

Semarang, Februari 2015

Praktikan,

Atik Permanasari

NIM. 1301411072

## **PRIBADI YANG MENYUKAI TANTANGAN**

### **A. Definisi**

Dalam menjalani kehidupan dan melakukan kegiatan kita sehari-hari, banyak hambatan atau tantangan yang kita temui. Seringkali kita merasakan tantangan tersebut sedemikian berat dan kita merasa tidak mampu untuk mengatasinya; hal inilah yang membuat kita menyerah, karena ada ketakutan dan kekuatiran dalam diri kita yang mungkin berlebihan. Tidak ada orang yang lepas dari tantangan atau masalah, selain itu kita pun perlu menyadari bahwa masih banyak orang yang menghadapi masalah jauh lebih berat daripada yang sedang kita alami, tetapi ternyata mereka dapat mengatasinya. Nah ... hal ini perlu menjadi dorongan bagi kita juga untuk mengatasi tantangan yang kita hadapi. Mental "jalan terus" memang suatu pedoman untuk maju terus dalam menghadapi tantangan, jangan biarkan ia menghentikan langkah kita. Yang penting kita terus berusaha dan maju selangkah demi selangkah, sehingga akhirnya kita dapat sampai di tujuan akhir.

Dalam setiap tantangan yang kita hadapi pasti selalu ada jalan keluarnya, untuk itu kita perlu terus mencoba dan belajar melakukan dengan cara yang berbeda. Sebaliknya tanpa tantangan membuat kita terjebak dalam rutinitas. Mental positif dan sifat pantang menyerah pun merupakan syarat yang perlu kita miliki untuk terus maju menghadapi setiap tantangan dan meraih masa depan yang lebih baik.

### **B. Langkah menghadapi tantangan**

Tak ada manusia yang tak pernah menghadapi masalah. Entah itu dalam kehidupan pribadi maupun dalam karir, masalah akan selalu bisa hadir. Meski lari dari masalah tak akan menyelesaikan apapun, tak semua orang mampu menghadapinya. Berikut langkah menghadapi tantangan hidup yang dapat dilakukan sehari-hari.

#### **1. Jangan berlebihan**

Saat mendapat tantangan (masalah), usahakan untuk menghadapi dengan tenang. Reaksi yang berlebihan akan memicu masalah baru karena dalam keadaan panik seseorang dapat memutuskan sesuatu yang justru akan membahayakan dirinya sendiri.

## 2. Menerima kenyataan

Tak seorangpun yang menginginkan masalah. Namun, bukan berarti Anda bisa terus menyangkal kenyataan yang telah terjadi. Terimalah masalah yang Anda miliki sekarang sebagai tantangan dan tetaplah tangguh untuk menghadapinya.

## 3. Tidak menyalahkan orang lain

Sepertinya sudah menjadi sifat alami manusia untuk mencari seseorang atau sesuatu untuk disalahkan saat tantangan hidup datang. Cobalah untuk menghilangkan kebiasaan ini dan berintrospeksi atas masalah yang sudah terlanjur terjadi. Daripada sibuk mencari kambing hitam, bertanggungjawablah pada perilaku sendiri dengan mengakui kekeliruan dan berusaha menyelesaikannya.

## 4. Berhenti membandingkan diri

Tantangan hidup Anda bisa mengubah segalanya hingga tak lagi sesuai dengan harapan. Namun, tetap saja hidup Anda tak akan pernah bisa dibandingkan dengan orang lain. Bila tak ingin merasa lebih frustrasi, berhentilah membandingkan diri dan berbangga hatilah atas kemampuan Anda bangkit dari tantangan hidup yang sulit.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Kampus Sekaran Gd.A2 Telp/Fax (024) 8508019 Gunungpati  
Semarang 50229 Laman : <http://fip.unnes.ac.id>

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN  
KONSELING**

**Layanan Penguasaan Konten**

1. Materi/ Topik Layanan : pribadi yang berpendirian kokoh
2. Bidang Bimbingan : Pribadi- belajar
3. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pengembangan
4. Sasaran Layanan/ Semester : XI MIA 1 / Genap
5. Tempat Penyelenggaraan : Ruang kelas XI MIA 1
6. Waktu Penyelenggaraan : 45 menit
7. Pihak-pihak yang dilibatkan : Konselor dan Siswa
8. Metode : Diskusi ( Tanya jawab) dan *role playing*
9. Tujuan layanan :
  - a. Siswa mampu memelihara dan mengembangkan perilaku pribadi yang berpendirian kokoh.
  - b. Dengan menggunakan *role playing*, siswa dapat lebih menguasai konten yang perlu dikuasai
10. Materi : (Terlampir)

No	Kegiatan	Praktikan	Peserta didik	Waktu
1	Pendahuluan	Pendahuluan k) Praktikan mengucapkan salam dan menanyakan keadaan peserta didik l) Praktikan menyampaikan tujuan layanan dan menjalin hubungan baik dengan siswa	Peserta didik terlibat aktif	5 menit
2	Kegiatan inti a. Berfikir	Praktikan menjelaskan	Siswa	5 menit

		tentang menjadi pribadi yang kokoh. Diantaranya : a. pengertian pribadi kokoh b. kiat menjadi pribadi yang kokoh	mendengarkan dan mengidentifikasi dengan aktif sub tema, siswa diperkenankan bertanya tentang pemahaman tersebut	
	b. Merasa	Praktikan bertanya pada siswa mengenai bagaimana cara siswa memperoleh pribadi yang kokoh dan apa yang dirasakan setelah memperoleh nya	Siswa menyetujui dan menjawab dengan jujur pertanyaan yang diajukan praktikan	3 menit
	c. Bersikap	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memberikan contoh cerita yang menunjukkan menjadi pribadi yang kokoh	Siswa memberikan contoh dan siswa lainnya memahami isi contoh	5 menit
	d. Berbuat	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memerankan <i>role playing</i> didepan kelas dengan skenario yang telah dibuat oleh praktikan	Siswa memainkan <i>role playing</i>	30 menit
	e. Bertanggung jawab	Praktikan mempersilahkan siswa yang tidak memerankan <i>role playing</i> untuk memberikan komentar dan siswa sebagai pemeran untuk menjelaskan apa yang dirasakan saat <i>role playing</i> .	Beberapa siswa berkomentar dan lainnya berbagi pengalaman setelah memerankan <i>role playing</i>	2 menit
3	Penutup a. Kesimpulan b. Refleksi	Mengajak peserta didik menyimpulkan kegiatan layanan Menanyakan bagaimana perasaan setelah diberikan layanan	Menyimpulkan hasil layanan  Mengungkapkan kepuasan terhadap pemberian layanan	5 menit

Sumber : Rusdi, Salman. 2011. *8 Tips Menjadi Pribadi Kuat*. Tersedia dalam <http://salmanrusdi.blogspot.com/2011/04/8-tips-menjadi-pribadi-kuat.html> diakses 1 februari 2016.

Bahan dan Alat : Papan Tulis, LCD, skenario *role playing*

11. Rencana Penilaian :

a. Penilaian Hasil

Laiseg :

- 1) Pengetahuan tentang bagaimana menjadi pribadi yang kokoh (*understanding*)
- 2) Sikap/perasaan positif setelah memerankan *role playing* dan berkomentar melihat *role playing* (*comfortable*)
- 3) Keterampilan / rencana kegiatan untuk menjadi pribadi yang kokoh menghadapi tugas dan tidak mudah menyerah (*Action*)

Tindak lanjut: memberikan layanan penguasaan konten tambahan kepada siswa yang belum mampu ulet menghadapi kesulitan

b. Penilaian proses

Penilaian proses mengacu pada sikap peserta didik yaitu keterbukaan, menjawab, kedisiplinan, kerjasama, bertanya, berpendapat, menyanggah, tanggungjawab, perhatian.

Semarang, Februari 2015

Praktikan,

Atik Permanasari

NIM.1301411072

## **KIAT MENJADI PRIBADI YANG BERPENDIRIAN KOKOH**

### **1. Lakukan Segala Aktivitas dengan Ikhlas, Sabar, dan Syukur**

Apa pun yang kita lakukan awalilah dengan keikhlasan. Ikhlas berarti melakukan sesuatu tanpa pamrih. Yakinlah, ketika kita melakukan sesuatu dengan tidak ikhlas,, bersiaplah untuk kecewa. Kalau saja kecewa merupakan hasil dari sesuatu yang kita lakukan, penyakit stres pun akan menghampiri kita. Sekian persen energi kita akan terbuang percuma hanya untuk sebuah kekecewaan. Ikhlas akan menjauhkan kita dari kekecewaan. Ikhlas menjadikan kita memiliki kepedulian social yang tinggi. Apalagi keikhlasan tersebut dibarengi rasa sabar, akan membentuk pribadi yang tangguh, bijak, dan dewasa dalam bertindak. Sabar dalam bertindak berarti kita melakukan sesuatu tanpa tergesa-gesa atau terburu buru. Tidak ada suatu pekerjaan (aktivitas) yang dilakukan dengan tergesa-gesa akan menghasilkan hal yang menyenangkan. Biasanya ketergesagesaan akan melahirkan kekecewaan, sebab kita melakukan sesuatu tanpa perencanaan dan perhitungan yang matang. Kegundahan terus merasuki diri. Sabar harus menjadi bagian hidup kita. Rasa sabar akan menuntun kita selalu bertindak menjadi penebar kesejukan pada semua orang. Rasa sabar membantu kita mampu mengontrol emosi dengan baik. Kalau saja rasa sabar sudah menyatu dalam diri kita, rasa syukur pun akan menghiasi kehidupan kita. Ada semacam sandaran vertikal yang begitu kokoh yang selalu menuntun kita dalam setiap gerak dan langkah kehidupan.

### **2. Berpikir Positif**

Marah, kecewa, cemburu, iri, dan dengki adalah sumber stres. Karena itu kita harus menjauhinya. Berpikirlah positif terhadap siapa pun dan apa pun yang kita lakukan. Jangan kotori pikiran dan hati kita dengan hal-hal yang dapat merusak ketenteraman atau ketenangan diri. Selalulah mengambil hikmah dan hal-hal yang positif dari setiap aktivitas yang kita lakukan kepada siapa pun dan di mana pun.

### **3. Kondisikan Hidup Menyenangkan**

Beban hidup yang tinggi, masalah yang bertumpuk, dan tanggung jawab yang besar sering menjadi sumber stres. Jika ini terjadi, biasanya akal sehat kita terkalahkan oleh emosi. Jangan putus asa, kondisikan hidup ini menyenangkan.

Anggaplah kita sebagai orang yang mampu memecahkan segala masalah dengan bijaksana. Selalulah berpikir bahwa kita ini termasuk orang yang memiliki pribadi yang menyenangkan.

#### **4. Santai**

Lakoni hidup ini dengan hal-hal yang menyenangkan dan segarakan pikiran dari hal-hal yang menjemukan. Lepaskan diri dari kepenatan yang melanda. Berusahalah untuk mencuri waktu sejenak guna melenturkan otot saraf yang terasa menegang. Prinsipnya melakukan sesuatu jangan terlalu dipaksakan. Lakukan segala aktivitas secara terencana dan dalam keadaan santai.

#### **5. Menjaga Kesehatan**

Menjaga kesehatan adalah hal yang penting dalam hidup ini. Sehat jasmani dan rohani akan berpengaruh pada kepercayaan diri kita dalam beraktivitas. Hanya orang sehat (jasmani dan rohani) yang mampu berkomunikasi dengan baik. Sehat jasmani tentu sangat didukung oleh pemahaman kita pada pola-pola hidup sehat. Kita senantiasa menjaga keseimbangan makanan. Tidak berlebihan atau tidak kekurangan.

#### **6. Istirahat**

Tubuh memiliki keterbatasan daya tahan. Karena itu, jangan pernah meremehkan hak badan (istirahat). Istirahat yang cukup (7-8 jam) akan memberikan kesegaran tubuh. Istirahat adalah salah satu wujud kepedulian dan cinta kita pada diri sendiri. Tanpa ini berarti kita tidak mencintai diri sendiri. Istirahat sangat membantu memulihkan kondisi tubuh dan membantu kita untuk selalu tampil fresh (percaya diri).

#### **7. Sikapi Kegagalan Secara Wajar**

Setiap aktivitas yang kita lakukan pasti mengandung risiko (apakah risiko yang menyenangkan atau menyebalkan). Yang agak sulit adalah menghadapi atau menerima kegagalan, sebab terkadang kita tidak siap menerima kegagalan. Bahkan tak jarang ketika kita harus menerima kegagalan seakan kita kehilangan energi untuk menghadapinya. Akibatnya, kita pun sering putus asa, menyerah atau pasrah pada keadaan. Padahal kegagalan adalah hal yang biasa dalam hidup ini dan tentunya juga harus disikapi secara wajar. Yang terpenting adalah setiap kali

kita menemukan kegagalan kita mau mengevaluasi diri dan berusaha bangkit dari kegagalan tersebut.

### **8. Peduli dengan Lingkungan**

Menciptakan lingkungan yang kondusif adalah cara yang tepat menghindarkan diri dari munculnya stres. Peduli dengan lingkungan tidak hanya semata-mata menjaga kebersihan tetapi sejauhmana kita mampu menciptakan suasana yang kondusif dalam menunjang prestasi diri. Misalnya, gemar (aktif) melakukan kegiatan sosial atau membantu teman/ orang lain secara suka rela. Kepedulian terhadap lingkungan akan memberikan manfaat yang besar bagi hidup kita. Dukungan yang besar akan selalu kita peroleh atau dengan kata lain lingkungan menjadi begitu bersahabat dengan kita ketika kita begitu peduli dengan lingkungan.

### **9. Refreshing**

Kehidupan ini yang begitu sarat dengan perubahan terkadang menyisakan persoalan-persoalan yang membutuhkan antisipasi diri. Keterbatasan kemampuan yang dimiliki manusia menyebabkan kita harus andai-pandai menyiasati keadaan. Bila tidak, kita akan menanggung akibatnya. Letih, lemah, lesu, atau capek dan sebagainya adalah potret diri yang menunjukkan adanya keterbatasan dalam diri kita. Robot saja yang mampu bekerja tanpa henti (dengan kendali remote control) suatu saat akan mengalami penurunan kualitas kemampuan. Kuda pedati yang memiliki tenaga luar biasa juga tidak mampu terus menerus bekerja tanpa henti.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Kampus Sekaran Gd.A2 Telp/Fax (024) 8508019 Gunungpati  
Semarang 50229 Laman : <http://fip.unnes.ac.id>

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN  
KONSELING**

**Layanan Penguasaan Konten**

1. Materi/ Topik Layanan : Berfikir dan bersikap positif
2. Bidang Bimbingan : Pribadi- belajar
3. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pengembangan
4. Sasaran Layanan/ Semester : XI MIA 1 / Genap
5. Tempat Penyelenggaraan : Ruang kelas XI MIA 1
6. Waktu Penyelenggaraan : 45 menit
7. Pihak-pihak yang dilibatkan : Konselor dan Siswa
8. Metode : Diskusi ( Tanya jawab) dan *role playing*
9. Tujuan layanan :
  - a. Siswa mampu memelihara dan mengembangkan perilaku ulet menghadapi tugas.
  - b. Dengan menggunakan *role playing*, siswa dapat lebih menguasai konten yang perlu dikuasai
10. Uraian Kegiatan/Skenario :

No	Kegiatan	Praktikan	Peserta didik	Waktu
1	Pendahuluan	Pendahuluan m)Praktikan mengucapkan salam dan menanyakan keadaan peserta didik n) Praktikan menyampaikan tujuan layanan dan menjalin hubungan baik dengan siswa	Peserta didik terlibat aktif	5 menit
2	Kegiatan inti	Praktikan menjelaskan	Siswa	5 menit

	a. Berfikir	tentang berfikir positif. Diantaranya : a. pengertian berfikir positif b. ciri-ciri berfikir positif c. cara menumbuhkan sikap berfikir positif	mendengarkan dan mengidentifikasi dengan aktif sub tema, siswa diperkenankan bertanya tentang pemahaman tersebut	
	b. Merasa	Praktikan bertanya pada siswa mengenai bagaimana cara siswa memperoleh sikap berfikir positif dan apa yang dirasakan setelah memperoleh nya	Siswa menyetujui dan menjawab dengan jujur pertanyaan yang diajukan praktikan	3 menit
	c. Bersikap	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memberikan contoh cerita yang menunjukkan sikap berfikir positif	Siswa memberikan contoh dan siswa lainnya memahami isi contoh	5 menit
	d. Berbuat	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memerankan <i>role playing</i> didepan kelas dengan skenario yang telah dibuat oleh praktikan	Siswa memainkan <i>role playing</i>	30 menit
	e. Bertanggung jawab	Praktikan mempersilahkan siswa yang tidak memerankan <i>role playing</i> untuk memberikan komentar dan siswa sebagai pemeran untuk menjelaskan apa yang dirasakan saat <i>role playing</i> .	Beberapa siswa berkomentar dan lainnya berbagi pengalaman setelah memerankan <i>role playing</i>	2 menit
3	Penutup a. Kesimpulan b. Refleksi	Mengajak peserta didik menyimpulkan kegiatan layanan Menanyakan bagaimana perasaan setelah diberikan layanan	Menyimpulkan hasil layanan  Mengungkapkan kepuasan terhadap pemberian layanan	5 menit

Sumber : Rindo. 2008. *10 Ciri Orang Berpikir & Bersikap Positif*. Tersedia dalam <http://rindo.wordpress.com/2008/06/14/10-ciri-orang-berpikir-bersikappositif/> diakses 1 februari 2016.

Ernawati, Sally. 2013. *Winner Mindset: Berfikir Positif*. Tersedia dalam <http://sikappositif.com/article/98552/winner-mindset-berpikirpositif.html> diakses 1 februari 2016.

Ghozy. Moh. 2013. *12 Cara Membangun Sikap "Berfikir Positif"*. Tersedia dalam <http://www.ikitech.asia/index.php/component/content/article/1-latestnews/65-12-cara-membangun-sikap-berfikir-positif> diakses 1 februari 2016

Bahan dan Alat : Papan Tulis, LCD, skenario *role playing*

#### 11. Rencana Penilaian :

##### a. Penilaian Hasil

Laiseg :

- 1) Pengetahuan tentang bagaimana menjadi pribadi yang berfikir positif (*understanding*)
- 2) Sikap/perasaan positif setelah memerankan *role playing* dan berkomentar melihat *role playing* (*comfortable*)
- 3) Keterampilan / rencana kegiatan untuk menjadi pribadi yang memiliki sikap ulet menghadapi tugas dan tidak mudah menyerah (*Action*)

Tindak lanjut: memberikan layanan penguasaan konten tambahan kepada siswa yang belum mampu ulet menghadapi kesulitan

##### b. Penilaian proses

Penilaian proses mengacu pada sikap peserta didik yaitu keterbukaan, menjawab, kedisiplinan, kerjasama, bertanya, berpendapat, menyanggah, tanggungjawab, perhatian.

Semarang, Februari 2015

Praktikan,

Atik Permanasari

NIM. 1301411072

## **BERFIKIR DAN BERSIKAP POSITIF**

### **A. Definisi**

Orang yang paling berpengaruh terhadap kesuksesan anda sebenarnya adalah diri anda sendiri. anda harus mengembangkan mindset positif dalam menghadapi segala sesuatu. mindset anda menentukan bagaimana anda memandang dan bereaksi terhadap tantangan atau masalah. Cara seseorang menanggapi situasi ditentukan oleh bagaimana caranya berpikir. orang yang berpikiran positif akan menganggapnya sebuah tantangan, dan merupakan sesuatu yang harus ditaklukkan dan diatasinya. dia akan melihatnya sebagai sebuah kesempatan untuk memperbaiki dirinya sendiri dan mempelajari sesuatu yang baru. dia akan fokus pada solusi dan bukan masalah. dia tidak akan mudah menyerah dan selalu berusaha mencari solusi. Semua orang yang berusaha meningkatkan diri dan ilmu pengetahuannya pasti tahu bahwa hidup kan lebih mudah dijalani bila kita selalu berpikir positif. Tapi, bagaimana melatih diri supaya pikiran positiflah yang ‘beredar’ di kepala kita, tak banyak yang tahu. Oleh karena itu, sebaiknya kita kenali saja dulu ciri-ciri orang yang berpikir positif dan mulai mencoba meniru jalan pikirannya.

### **B. Ciri-ciri orang yang berpikir dan bersikap positif**

#### 1. Melihat masalah sebagai tantangan

Bandingkan dengan orang yang melihat masalah sebagai cobaan hidup yang terlalu berat dan bikin hidupnya jadi paling sengsara sedunia.

#### 2. Menikmati hidupnya

Pemikiran positif akan membuat seseorang menerima keadaannya dengan besar hati, meski tak berarti ia tak berusaha untuk mencapai hidup yang lebih baik.

#### 3. Pikiran terbuka untuk menerima saran dan ide

Karena dengan begitu, boleh jadi ada hal-hal baru yang akan membuat segala sesuatu lebih baik.

#### 4. Mengenyahkan pikiran negatif segera setelah pikiran itu terlintas di benak

Memelihara pikiran negatif lama-lama bisa diibaratkan membangunkan singa tidur. Sebetulnya tidak apa-apa, ternyata malah bisa menimbulkan masalah.

#### 5. Mensyukuri apa yang dimilikinya

Dan bukannya berkeluh-kesah tentang apa-apa yang tidak dipunyainya.

6. Tidak mendengarkan gosip yang tak menentu

Sudah pasti, gosip berkawan baik dengan pikiran negatif. Karena itu, mendengarkan omongan yang tak ada juntrungnya adalah perilaku yang di jauhi si pemikir positif.

7. Tidak membuat alasan, tapi langsung bertindak

Pernah dengar pelesetan NATO (No Action, Talk Only), kan? Nah, mereka ini jelas bukan penganutnya. NARO (No Action Review Only), NADO (No Action Dream Only), NATO (No Action Talk Only), NACO (No Action Concept Only), NABO (No Action Briefing Only), NAMO (No Action Meeting Only), NASO (No Action Strategy Only)

8. Menggunakan bahasa positif

Maksudnya, kalimat-kalimat yang bernadakan optimisme, seperti “Masalah itu pasti akan terselesaikan,” dan “Dia memang berbakat.”

9. Menggunakan bahasa tubuh yang positif

Di antaranya adalah senyum, berjalan dengan langkah tegap, dan gerakan tangan yang ekspresif, atau anggukan. Mereka juga berbicara dengan intonasi yang bersahabat, antusias, dan ‘hidup’.

10. Peduli pada citra diri

Itu sebabnya, mereka berusaha tampil baik. Bukan hanya di luar, tapi juga di dalam.

### **C. 12 cara untuk membangun berfikir dan sikap Positif**

1. Bersikap Optimis

Orang yang pesimis itu focus kepada yang negative (seperti memandang segelas air sebagai setengah kosong/air yang sudah tak ada). Sedangkan yang optimis focus memandang yang positif (seperti memandang segelas air sebagai setengah penuh) Siapakan yang lebih baik cara pandangnya? Siapakah yang lebih mungkin bahagia, lebih yakin dan lebih pasti?

2. Menerima segalanya apa adanya

Ini tidaklah berarti bahwa kamu menjadi tak semangat dan menyerah. Artinya kamu tidak bergumul, merengek, dan memebenturkan kepalamu ke tembok ketika

segalanya tidak beres. Sebenarnya perilaku yang menjadikan kamu korban yang tiada berdaya (yang memakanmu itulah yang menambah beban atas semangatmu). “Terimalah segalanya apa adanya, bukan seperti yang kamu angankan saat ini. Masa lalu sudah lewat, masa depan masih misteri dan saat inilah karunia, itulah sebabnya saat ini disebut “present = hadiah”. Oleh karenanya saat ini pergunakanlah sebaik – sebaiknya.

### 3. Cepat pulih

Mengembangkan sikap – sikap positif tidaklah berarti bahwa kamu tidak akan pernah mengalami kepedihan, penderitaan, atau kekecewaan. Selain itu, mengembangkan sikap – sikap positif tidaklah berarti kamu seharusnya mengabaikan masalah. Masalahpun selalu mempunyai sisi sebaliknya. Kalau kamu gagal dalam ujian, belajarlah lebih giat lagi atau cari pembimbing. Kalau kamu kehilangan teman, perbaikilah persahabatan tersebut, atau mencari teman baru. Kalau kamu tidak suka penampilanmu, kembangkanlah kepribadian kamu yang fantastis.

### 4. Cerita

Mulailah dengan menolak hal – hal yang suram, sungginglah senyum. Kalau kamu melontarkan kata – kata yang positif, pemikiran – pemikiran yang positif, dan perasaan – perasaan yang positif, maka orang – orang (serta hal – hal) yang positif akan tertarik kepadamu.

### 5. Bersikap antusias.

Sambutlah setiap harinya dengan semangat. Laksanakanlah tugas – tugasmu dengan penuh semangat. Semakin kamu bersemangat, maka semakin orang-orang disekelilingmu pun merasa dan bersikap demikian, “Semangatlah.....!”

### 6. Lebih peka

Kalau kamu lebih peka terhadap masalah – masalah potensial, maka kamu bisa lebih siap menghadapinya dan bahkan mengelak. Kamu juga bisa peka terhadap pengalaman – pengalaman positif. Misal, bila kamu dengar pengumuman tentang uji coba tim atau klub baru, maka catatlah waktu dan tempatnya dan berencanalah mengikutinya, kamu akan memperoleh sesuatu hal yang baru.

### 7. Humor

Kalau kamu melakukan sesuatu yang konyol (semua orangpun pernah) jangan melewatkan peluang untuk menertawakan diri sendiri. Itulah salah Satu sukacita besar kehidupan. Kalau kamu banyak tertawa, kamu akan sehat. Tawa itu mengeluarkan kimiawi tertentu dalam tubuhmu yang merangsangmu dan dapat membantumu bertumbuh dengan sehat. Humor dan tertawa itu sehat.

#### 8. Sportif

Sportif artinya menerima kekalahan dengan positif sambil tersenyum, menjabat tangan sang pemenang, tidak menyalahkan orang lain taua keadaan atas kekalahan itu. Sikap ini bisa memenangkan teman seandainyaapun kamu tidak memenangkan pertandingan atau kompetisinya. “Sportif” berarti pula tidak perlu mengejek yang kalah ketika kamu menang.

#### 9. Rendah hati

Kalau kamu benar benar berkepentingan terhadap sesama, mereka akan melihat kualitas baikmu seandainyaapun kamu tidak mengiklankannya. Mereka tidak akan merasa bahwa kamu berusaha memanipulasi mereka, berbuatlah untuk sesama karena Tuhanmu

#### 10. Bersyukur

Renungkanlah : Mungkin banyak sekali yang bisa kamu syukuri. Rasa syukur membuatmu tersenyum. Itu membuatmu senang dengan kehidupanmu. Dan orang lain pun senang di dekatmu. Bersyukur bisa memberikan ketenangan bagi dirimu.

#### 11. Beriman

Bagi sementara orang, ini berarti percaya kepada Allah Yang Maha Kuasa atau kuas yang lebih tinggi lainnya. Beriman artinya percaya bahwa segalanya akan beres bagimu dan bahwa kamu bisa membereskan segalanya sendiri. Kalau kamu perkirakan akan gagal, mungkin mencapai sasaranmu.

#### 12. Berpengharapan

Pengharapan mungkin merupakan sikap positifmu yang terpenting dasar bagi segala sikap positif lainnya. Apakah yang kamu harapkan? Apa sajakah impianmu? Apa sajakah ambisimu? Maksudmu dalam kehidupan ini? Kalau kamu mau mempertimbangkan pertanyaan – pertanyaan tersebut kamu sudah menjadi individu yang berpengharapan. “Pengharapan adalah sesuatu yang bersayap –

Yang hingga pada Jiwa – Dan bersenandung tanpa kata – Dan tidak pernah berhenti – sama sekali.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Kampus Sekaran Gd. A2 Telp/fax. (024) 8508019 Gunungpati  
Semarang 50229 Laman : <http://fip.unnes.ac.id>

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN  
KONSELING**

**Layanan Penguasaan Konten**

1. Materi/ Topik Layanan : Meningkatkan kepercayaan diri
2. Bidang Bimbingan : Pribadi
3. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pengembangan
4. Sasaran Layanan/ Semester : XI MIA 1 / Genap
5. Tempat Penyelenggaraan : Ruang kelas XI MIA 1
6. Waktu Penyelenggaraan : 45 menit
7. Pihak-pihak yang dilibatkan : Konselor dan Siswa
8. Metode : Diskusi (Tanya jawab) dan *role plauing*
9. Tujuan layanan :
  - a. Siswa mampu memelihara dan mengembangkan sikap percaya diri.
  - b. Dengan menggunakan *role playing*, siswa dapat lebih menguasai konten yang perlu dikuasai
10. Uraian Kegiatan/Skenario :

No	Kegiatan	Praktikan	Peserta didik	Waktu
1	Pendahuluan	Pendahuluan o) Praktikan mengucapkan salam dan menanyakan keadaan peserta didik p) Praktikan menyampaikan tujuan layanan dan menjalin hubungan baik dengan siswa	Peserta didik terlibat aktif	5 menit
2	Kegiatan inti a. Berfikir	Praktikan menjelaskan tentang tekun menghadapi	Siswa mendengarkan	5 menit

		tugas. Diantaranya : a. pengertian kepercayaan diri b. akibat kurang percaya diri c. manfaat kepercayaan diri d. cara meningkatkan kepercayaan diri	dan mengidentifikasi dengan aktif sub tema, siswa di perkenankan bertanya tentang pemahaman tersebut	
	b. Merasa	Praktikan bertanya pada siswa mengenai bagaimana cara siswa memperoleh kepercayaan diri dan apa yang dirasakan setelah memperoleh nya	Siswa menyetujui dan menjawab dengan jujur pertanyaan yang diajukan praktikan	3 menit
	c. Bersikap	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memberikan contoh cerita yang menunjukkan meningkatkan kepercayaan diri	Siswa memberikan contoh dan siswa lainnya memahami isi contoh	5 menit
	d. Berbuat	Praktikan mempersilahkan beberapa siswa untuk memerankan <i>role playing</i> didepan kelas dengan skenario yang telah dibuat oleh praktikan	Siswa memainkan <i>role playing</i>	20 menit
	e. Bertanggung jawab	Praktikan mempersilahkan siswa yang tidak memerankan <i>role playing</i> untuk memberikan komentar dan siswa sebagai pemeran untuk menjelaskan apa yang dirasakan saat <i>role playing</i> .	Beberapa siswa berkomentar dan lainnya berbagi pengalaman setelah memerankan <i>role playing</i>	2 menit
3	Penutup a. Kesimpulan b. Refleksi	Mengajak peserta didik menyimpulkan kegiatan layanan Menanyakan bagaimana perasaan setelah diberikan layanan	Menyimpulkan hasil layanan  Mengungkapkan kepuasan terhadap pemberian layanan	5 menit

11. Sumber / Bahan dan Alat :

Sumber : Hariyanto. 2010. *Pengertian Kepercayaan Diri*. Tersedia dalam <http://belajarpikologi.com/pengertian-kepercayaan-diri/> diakses 18 februari 2016.

Jamil. 2009. *Manfaat Percaya Diri*. Tersedia dalam

<http://awaludin87.wordpress.com/2009/07/29/manfaat-percaya-diri/>  
diakses 18 februari 2016.

..... 2012. *10 Cara Meningkatkan Percaya Diri*. Tersedia dalam  
<http://www.surgaberita.com/2012/02/10-cara-meningkatkan-percayadiri.html>  
html diakses 18 februari 2016.

Bahan dan Alat : Papan Tulis, LCD, skenario *role playing*

12. Rencana Penilaian :

a. Penilaian Hasil

Laiseg :

- 1) Pengetahuan tentang bagaimana menjadi pribadi yang mampu meningkatkan rasa percaya diri (*understanding*)
- 2) Sikap/perasaan positif setelah memerankan *role playing* dan berkomentar melihat *role playing* (*comfortable*)
- 3) Keterampilan / rencana kegiatan untuk menjadi pribadi yang memiliki sikap tekun menghadapi tugas dan tidak mudah menyerah (*Action*)

Tindak lanjut: memberikan layanan penguasaan konten tambahan kepada siswa yang belum mampu tekun menghadapi tugas

b. Penilaian proses

Penilaian proses mengacu pada sikap peserta didik yaitu keterbukaan, menjawab, kedisiplinan, kerjasama, bertanya, berpendapat, menyanggah, tanggungjawab, perhatian.

Semarang, Februari 2015

Praktikan,

Atik Permanasari

NIM. 1301411072

## **MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI**

### **A. Pengertian**

Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Orang yang percaya diri yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya. Menurut Thantaway dalam Kamus istilah Bimbingan dan Konseling (2005:87), percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri.

### **B. Akibat Kurang Percaya Diri**

Ketika ini dikaitkan dengan praktek hidup sehari-hari, orang yang memiliki kepercayaan diri rendah atau telah kehilangan kepercayaan, cenderung merasa / bersikap sebagai berikut :

1. Tidak memiliki sesuatu (keinginan, tujuan, target) yang diperjuangkan secara sungguh sungguh.
2. Tidak memiliki keputusan melangkah yang decisive (ngambang)
3. Mudah frustrasi atau give-up ketika menghadapi masalah atau kesulitan
4. Kurang termotivasi untuk maju, malas-malasan atau setengah-setengah
5. Sering gagal dalam menyempurnakan tugas-tugas atau tanggung jawab (tidak optimal)
6. Canggung dalam menghadapi orang
7. Tidak bisa mendemonstrasikan kemampuan berbicara dan kemampuan mendengarkan yang meyakinkan
8. Sering memiliki harapan yang tidak realistis
9. Terlalu perfeksionis
10. Terlalu sensitif (perasa)

Sebaliknya, orang yang mempunyai kepercayaan diri bagus, mereka memiliki perasaan positif terhadap dirinya, punya keyakinan yang kuat atas dirinya dan punya pengetahuan akurat terhadap kemampuan yang dimiliki. Orang yang punya

kepercayaan diri bagus bukanlah orang yang hanya merasa mampu (tetapi sebetulnya tidak mampu) melainkan adalah orang yang mengetahui bahwa dirinya mampu berdasarkan pengalaman dan perhitungannya.

### **C. Manfaat Kepercayaan Diri**

1. Kepercayaan diri akan menjadi pribadi yang tahan banting, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain..mengapa?! Tentunya karena anda telah mempunyai prinsip hidup yang tidak dapat dilemahkan oleh orang lain.
2. Mampu mengatasi keadaan dengan baik. Mampu menggunakan akal bijak sehingga tidak mudah terprovokasi oleh orang yang ingin “memancing di air keruh”.
3. Tahu kapasitas diri sendiri, sehingga mengerjakan sesuatu secara efektif dan efisien.
4. Memandang semua hal secara optimis.
5. Kualitas kepribadian meningkat yang tentunya akan meningkatkan hubungan anda dengan orang-orang di sekeliling anda.
6. Mampu mengontrol emosi dengan baik.
7. Hidup anda akan lebih sistematis.

### **D. Cara meningkatkan kepercayaan diri**

1. Kenali rasa ketidak nyamanan anda Kita semua memiliki rasa ketidaknyamanan. Bisa muncul karena jerawat di muka anda, selalu menyesali, tidak nyaman pada teman-teman anda. Memberikan nama pada sesuatu hal yang dapat membuat anda merasa tidak berharga, malu atau rendah dapat membantu melawan hal-hal tersebut. Anda bisa menuliskan pikiran anda pada sehelai kertas dan ini dapat membuat perasaan Anda lebih ringan dan bahagia. Ingat tidak ada seorang pun yang sempurna. Orang-orang disebelah Anda mungkin juga memiliki banyak rasa ketidaknyamanan yang sama dengan anda. Jika dengan menuliskan masalahanda tidak cukup membantu, anda bisa membicarakannya dengan teman dekat anda atau seseorang yang anda cintai. Membagi pikiran anda akan menolong meringankan beban yang anda tanggung sendiri.
2. Kenali kesuksesan anda

Tidak jadi soal seberapa besar perasaan ketidaknyamanan anda, Tuhan telah memberkahi diantara kita dengan suatu bakat tertentu. Temukan sesuatu hal yang anda ahli dan jago di bidang itu dan fokuslah untuk mengembangkannya. Rendah diri adalah pernyataan pikiran yang mendeklarasikan diri anda sebagai Korban. Jangan biarkan diri anda menjadi Korban.

### 3. Bersyukurlah atas apa yang anda miliki

Waktu membuktikan akar dari perasaan ketidaknyamanan dan tidak percaya diri adalah perasaan selalu tidak cukup atas kepemilikan sesuatu, apakah itu pengakuan emosional, keberuntungan, uang, dll. Dengan mengakui dan menghargai apa yang kita miliki, anda dapat melawan perasaan tidak utuh dan tidak puas. Menemukan kedamaian dalam diri akan membangkitkan percaya diri anda.

### 4. Selalu berpikiran positif

Hindari mendapatkan rasa kasihan dan simpati dari orang lain. Jangan pernah membuat orang lain memiliki rasa rendah terhadap anda, mereka bisa merasa seperti itu hanya dengan seijin anda. Jika anda terus menerus benci dan merendahkan diri anda sendiri, orang akan melakukan dan menilai anda seperti itu. Anda harus berbicara positif tentang diri anda, tentang masa depan anda, dan tentang kemajuan anda. Jangan pernah takut menunjukkan kekuatan dan kualitas anda pada orang lain.

### 5. Berpakaian rapi

Walaupun pakaian tidak membuat orang lebih berkualitas, tapi dapat mempengaruhi cara berpikir kita terhadap diri kita sendiri. Ketika kita tidak terlihat bagus, maka perasaan anda juga tidak bagus. dan ini dapat merubah cara anda membawa diri anda sendiri dan berinteraksi dengan orang lain. Ini bukan berarti anda harus menyediakan uang yang banyak untuk belanja baju. Daripada membeli banyak pakaian murah, lebih baik membeli beberapa baju dengan kualitas tinggi. Dalam jangka waktu yang lama juga akan menghemat pengeluaran, sebab baju yang lebih bagus dan sedikit lebih mahal akan lebih kuat dibandingkan baju yang jelek dengan harga yang murah.

### 6. Berjalan dengan cepat

Gaya berjalan sangat berbicara banyak tentang kepribadian anda. Apakah lambat ? Seperti kelelahan ? Menyakitkan ? atau Enerjik ? Orang dengan rasa percaya diri bagus akan berjalan lebih cepat. Mereka memiliki tempat yang harus dituju, orang yang harus ditemui, pekerjaan penting yang harus dilakukan. Anda dapat meningkatkan kecepatan langkah jalan anda. Berjalan 25% lebih cepat dari sebelumnya akan dapat membuat anda terlihat dan merasa lebih penting

#### 7. Berikan pujian kepada orang lain

Ketika berpikir negatif tentang diri kita, kadang kita juga melakukan hal yang sama pada orang lain dalam bentuk hinaan dan gosip. Hindari bergosip ria yang mana dapat menusuk diri anda sendiri dan berusaha memberikan pujian pada orang-orang disekitar anda. Dalam prosesnya, anda akan menjadi disukai dan dapat membangun rasa percaya diri. Dengan melihat sisi yang terbaik dari orang lain, secara tidak langsung membawa hal yang terbaik pada diri sendiri.

#### 8. Duduk di Bangku Paling Depan

Orang-orang Aliran belakang mungkin dapat bersenang-senang di sekolah atau di kuliah pada saat duduk di belakang, tapi itu tidak akan memberikan dorongan untuk membangun rasa percaya diri. Jangan pernah takut untuk diperhatikan. Dengan memutuskan untuk duduk di baris depan, anda dapat menghilangkan ketakutan yang tak beralasan karena diperhatikan dan dapat membangun kepercayaan diri anda.

#### 9. Berbicara dan tersenyumlah

Penelitian membuktikan banyak orang takut berbicara atau bertanya ada grup diskusi atau acara umum. Mereka takut akan dinilai orang lain karena berbicara sesuatu yang konyol. Padahal, orang kebanyakan lebih menerima daripada yang kita bayangkan. Kenyataannya kebanyakan orang memiliki ketakutan yang sama persis. Dengan berusaha berbicara setidaknya sekali di setiap diskusi kelompok, anda akan menjadi pembicara yang bagus, lebih percaya diri tentang pikiran anda, dan akan dikenali sebagai leader oleh rekan-rekan anda. Selain itu, jangan lupa juga untuk selalu tersenyum, coba untuk tersenyum sesering mungkin. Orang selalu menyenangi wajah yang penuh senyum. Orang akan selalu welcome jika kontak dengan anda. Wajah yang selalu tersenyum akan selalu menerima

kehangatan dan rasa sayang. Penerimaan yang baik dari orang lain akan meningkatkan rasa percaya diri kita.

#### 10. Berolahraga

Pikiran yang sehat muncul dari badan/ fisik yang sehat pula. Jika anda dalam kondisi fit, anda akan memiliki energi positif. Jika anda tidak fit, anda akan merasa tidak menarik. Ini akan menyebabkan kemerosotan akhlak. Sedikit disiplin dalam hidup anda dapat membantu banyak dalam pencapaian rasa percaya diri anda yang lebih tinggi.

TEMA : TEKUN MENGHADAPI TUGAS  
JUDUL : BISA KARENA TERBIASA  
TOKOH : PUTRI, GURU, DAN KAWAN-KAWAN

### SINOPSIS

Kelas XI MIA 1 adalah kelas pling kompak tapi terkadang sedikit ramai, itulah julukan untuk kelas XI MIA 1.

Di kelas ini juga muncul siswi bernama putri, seorang anak pendiam di kelasnya. Karakternya yang pendiam seringkali membuatnya dicap ‘anak sombong’, ‘anak kuper’, ‘kampungan’, dan julukan buruk lain dari teman-temannya di kelas.

Tetapi diam-diam putri menjadi pusat perhatian guru-guru di sekolah, bukan lantaran kecantikannya. Tetapi karena kemampuannya dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan guru. Tak satu pun tugas yang tertinggal, semua pasti dikerjakan tepat pada waktu yang ditentukan.

Teman-teman sekelasnya seringkali menyontek hasil pekerjaan putri. Tanpa perlawanan apapun, putri membiarkan teman-temannya itu meniru hasil pekerjaannya.

Pada saat hasil evaluasi tugas diumumkan oleh guru, semua siswa memperoleh nilai yang sama. Sadar terhadap sesuatu yang janggal, sang guru pun menguji satu per satu. Semua diuji secara lisan untuk menjelaskan tugas-tugas yang telah diberikan guru. Satu per satu dari mereka tak mampu menjelaskan secara detail, bahkan ada yang tidak bisa menjelaskan sama sekali. Barulah giliran putri maju menjelaskan dengan tenang, dengan alur jawaban yang jelas dan logis. Semua tercengang melihat presentasi putri yang penuh kharisma. Guru pun bertanya “bagaimana kamu bisa menjelaskan itu semua?”. Putri menjawab simpel, “saya tidak pernah menganggap tugas sebagai beban, melainkan tantangan bagi saya untuk melatih kemampuan saya.”

Guru pun akhirnya memberikan penegasan dan kesimpulan kepada semua siswa bahwa belajar itu tidak hanya mengejar nilai yang tinggi. Seorang pembelajar akan lebih paham jika ia mengalami dan berusaha keras untuk memecahkan persoalan dari hasil pemikiran sendiri. Putri paham dan bisa menjelaskan bahkan bisa menerapkan ilmu yang dipelajarinya karena ia sendiri mengalami dan hal-hal itu menjadi suatu kebiasaan.

Semuanya menjadi sadar bahwa dengan mengerjakan tugas sendiri sebenarnya justru melatih kepekaan pikiran dan keterampilan.

TEMA : ULET MENGHADAPI KESULITAN  
JUDUL : SESUDAH KESULITAN ADA KEMUDAHAN  
TOKOH : ADIT, ANI, GURU, DAN KAWAN-KAWAN

### **SINOPSIS**

Guru matematika tampak menuliskan soal-soal di papan tulis. Setelah itu, guru menunjuk secara acak siswa untuk mengerjakan di depan. Kali ini, yang pertama mendapat giliran mengerjakan soal adalah siswa bernama Adit.

Dengan gemeteran Adit melangkah maju. Spidol sudah ditangannya tetapi tak satu pun soal-soal itu terjawab. Guru menjadi gerang, disambut sorak teman-teman sekelasnya. Betapa Adit berjalan menuju kursinya dengan perasaan malu.

Giliran siswa berikutnya yang maju, soal-soal itupun terjawab tetapi tak satu pun yang menjawab dengan benar. Hanya satu orang di kelas itu yang menjawab dengan benar, yaitu ani. Ani memang dikenal jago matematika di kelasnya. Bahkan dia selalu mendapat peringkat 1 paralel setiap semester. Tepuk tangan seluruh siswa tertuju padanya.

Lain dengan Adit, dia tampak merenung. Bahkan keriuhan tepuk tangan teman-temannya tetap dirasakan sepi. Dalam hatinya, Adit berkeyakinan bahwa dia pun bisa seperti Ani. Bahkan bisa lebih menguasai matematika daripada Ani.

Dengan keyakinan yang kuat, Adit berusaha berlatih soal-soal matematika. Demi mencapai tujuannya, Adit selalu menyisihkan uang saku untuk membeli buku-buku latihan soal matematika, memfotokopi dan browsing di internet. Semua rumus ia pelajari, ia lahap. Hingga dalam waktu tak genap satu bulan, ia merasakan sesuatu yang berbeda.

Kini setiap kali ada tugas dan ulangan matematika, ia tampak semangat untuk mengerjakan. Bahkan, ketika guru matematika menyuruhnya mengerjakan soal di papan tulis, ia langsung maju dengan percaya diri dan mampu menjawab setiap soal dengan benar. Adit mampu membuktikan bahwa setiap kesulitan dapat diatasi asalkan orang itu mau berusaha untuk berubah.

TEMA : MENJADI PRIBADI YANG MANDIRI  
JUDUL : PISANG GORENG SARI  
TOKOH : SARI, IBUNYA SARI, DAN KAWAN-KAWAN

### **SINOPSIS**

Tahun baru 2016 disambut meriah oleh para remaja. Laki-laki dan perempuan berkumpul di lapangan desa. Semua berpenampilan menarik. Semua berkumpul dengan tujuannya yang berbeda-beda. Ada yang tujuannya murni menyambut tahu baru, ada juga yang tujuannya untuk menghilangkan kegalauan karena jomblo, dan alasan-alasan lain yang memaksa mereka untuk bersitegang masalah izin main dengan orang tuanya.

Berbeda dengan sari, dia begitu tak peduli dengan tahun baru. Meskipun libur, di malam tahun baru ia masih saja sibuk mengelupasi kulit pisang. Pisang-pisang itu akan dia goreng dan dijual di pagi hari. Begitu pandainya ia merajik adonan tepung hingga rasa pisang gorengnya sangat enak dan khas. Sementara ibunya sibuk membuat nasi uduk untuk dijual bersama pisang goreng. Salutnya, tak pernah terbesit di hatinya untuk iri dengan teman-temannya yang lain. Selain sibuk berjualan pisang goreng, sari mengisi waktu untuk membaca buku-buku pelajaran semester yang lalu.

Sari menjadi pribadi yang mandiri dan dikagumi oleh teman-temannya. Setiap hari ia tak pernah kekurangan uang saku, dan hebatnya ia tidak perlu minta kepada orang tua, tetapi hasil dari menjual pisang goreng. Semua kebutuhan alat tulis dan yang lain dapat ia penuhi sendiri tanpa harus menyusahkan orangtua.

TEMA : MENJADI PRIBADI YANG DINAMIS  
JUDUL : SAUDARA SATU HATI  
TOKOH : RUDI, YUSUF, DAN KAWAN-KAWAN

### SINOPSIS

Rudi termasuk siswa yang mendapat perhatian dari teman dan gurunya. bukan lantaran dia pandai atau kaya, tetapi Rudi mampu bergaul dengan siapa saja di sekolahnya.

dalam hal penampilan, Rudi bisa dikatakan kurang. tetapi, kekurangan Rudi itu tidak menjadikan dia minder. dia justru hadir di tengah-tengah temannya dengan sikap yang humoris, bijaksana, dan mau mengerti keadaan teman.

suatu hari, ada salah satu teman Rudi yang kehilangan handphone, yusuf namanya. yusuf ini memang terkenal anak yang kurang bergaul, tetapi memiliki sikap yang sombong sehingga banyak temannya yang enggan mendekatinya. mengetahui yusuf kehilangan hp, langsung jadi trending topic di facebook, BBM, dan twitter. apa yang dibicarakan di media sosial itu secara garis besar sama, yaitu menertawakan dan sinis terhadap peristiwa itu. hampir semua temannya justru berkesimpulan bahwa itu akibat ulahnya yusuf sendiri yang sombong.

mengetahui kondisi kelasnya yang gaduh, Rudi pun mencoba mengalihkan perhatian teman sekelas dengan iseng mengadakan lomba stand up comedy pada hari minggu. semua setuju dan sibuk mencari materi untuk tampil pada acara lomba.

hari lomba pun tiba, semua menampilkan cerita-cerita yang lucu dan menggemaskan. giliran yusuf tampil dengan menceritakan pengalaman pribadinya sampai dengan peristiwa kehilangan hp tetapi dikemas dalam lelucon yang mencairkan suasana. semua tertawa dan lupa terhadap sikap yusuf yang sebelumnya dikenal sombong. Rudi pun menutup acara dengan membagikan hadiah yang dibeli dari uang kas kelas. sambil menyerahkan hadiah kepada para

juara yang telah ditentukan, Rudi memberikan kata penutup bahwa semua adalah saudara, bagaimanapun karakter manusia itu berbeda, tidak dapat diseragamkan. satu kalimat penutup yang sangat persuasif dari Rudi adalah “mari kita tertawakan diri kita sendiri, tak perlu membully saudara sendiri, satu sakit maka sakit semua. mari kita doakan semoga yusuf mendapatkan rezeki dari allah swt sehingga bisa mendapatkan hp baru dan semangat yang baru!”. semua tepuk tangan dan untuk pertama kalinya yusuf menatap teman-temannya dengan perasaan yang begitu bangga bahwa beruntungnya dia memiliki teman sekelas yang mau memperhatikan dia.

TEMA : MENJADI PRIBADI YANG MENYUKAI TANTANGAN  
JUDUL : BERANI TANTANGAN, BERANI BERPRESTASI!  
TOKOH : ARI, GURU, DAN KAWAN-KAWAN

### SINOPSIS

Sekolah mengadakan latihan dasar kepemimpinan osis (ldko) untuk merekrut calon anggota osis yang baru. Setiap kelas didatangi oleh pengurus osis lama, hingga tiba giliran kelas ari.

Ketika diberi kesempatan untuk mendaftarkan diri dalam ldko, hanya ari yang berani maju mendaftarkan diri. Sementara yang lain justru menganggap kegiatan organisasi hanya buang-buang waktu, menyita waktu belajar, takut tambah lelah, dan alasan-alasan lain.

Dalam ldko, ari menemukan pengalaman-pengalaman baru yang tidak ia dapatkan di dalam kelas. Ia dilatih bagaimana memecahkan persoalan dari yang pribadi hingga persoalan umum. Ia juga dilatih secara fisik dan mental. Dalam kegiatan ldko itu juga, ari mendapatkan pelatihan menjadi orator, berlatih berbicara di hadapan peserta ldko yang lain. Betapa groginya ari, tetapi ia harus siap dengan tantangan itu. Ia berpikir bahwa inilah saatnya ia berlatih untuk berubah menjadi orang yang lebih percaya diri.

Setelah ldko selesai, ari masuk sekolah seperti biasa. Suatu ketika, guru bahasa indonesia memberikan tugas untuk menyajikan teks pidato dengan tema bebas. Satu minggu kemudian, guru memerintahkan satu persatu siswa untuk maju menyajikan teks pidato tanpa harus melihat teks. Hal yang dinilai adalah aspek vokal, intonasi, kepercayaan diri, dan sikap pembicara. Semua siswa menunggu giliran dipanggil dengan perasaan tegang, grogi, bahkan ada yang berharap dirinya luput dari absensi guru. Sementara ari, ia menunggu gilirannya dipanggil dengan perasaan yang tenang, dengan niat dan semangat untuk mempersembahkan yang terbaik.

Guru telah memanggil siswa ke-1 sampai dengan 10 secara acak, tetapi hasil penilaian masih jauh dari harapan. Ada yang pidatonya seperti menghafal sehingga tidak ada yang mau memperhatikan, ada yang kalimatnya tidak lancar sehingga justru ditertawakan, ada yang grogi sehingga tubuhnya tampak begitu gemeteran, dan sebagainya. Tetapi giliran ari, ia berpidato dengan sangat lantang, setiap kalimatnya dapat dipahami dengan jelas, sikapnya juga penuh percaya diri sehingga meyakinkan setiap orang di kelas itu. Ia pun mendapatkan pujian dan nilai tertinggi dari guru.

Dalam batin ari, ia bersyukur karena dengan pengalamannya mengikuti kegiatan Idko ia menjadi terlatih. Ia bersyukur karena dengan menyukai tantangan menjadikan ia semakin paham dan siap menghadapi segala tugas dan tantangan-tantangan lain dalam hidup. Bahkan ari kini dipilih untuk mewakili sekolah dalam lomba pidato di tingkat provinsi.

TEMA : KIAMENJADI PRIBADI YANG BERPENDIRIAN KOKOH  
JUDUL : IBADAH TAK MERUGIKANMU  
TOKOH : LILI, JOKO, EDI, DEWI, PAK SOLIHIN

### SINOPSIS

Lili, seorang siswa yang dikenal rajin shalat. ia tidak pernah melewatkan waktu shalat untuk kegiatan lain. apapun kegiatannya, ketika masuk waktu shalat, Lili pasti meninggalkan kegiatan sejenak untuk melaksanakan shalat.

hari itu, pukul 12.00, semua siswa sedang serius mengerjakan tugas dari pak solihin. guru bahasa inggris itu memberikan tugas kepada siswa untuk membuat cerita pendek dan harus dikumpulkan hari itu juga. tugas harus dikerjakan secara berkelompok dengan anggota maksimal 4 orang.

Lili, Joko, Edi, dan Dewi berada dalam satu kelompok. Joko tampak serius dan mengendalikan kelompok. sementara Edi dan Dewi sibuk mencari ide, sedangkan Lili tampak menghentikan pekerjaannya. Joko, Edi dan Dewi menegurnya karena berhenti bekerja. tetapi, Lili berusaha meyakinkan bahwa sisa waktu 30 menit dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas. Lili pun izin 10 menit untuk shalat. Joko, Edi dan Dewi tampak kurang senang dengan sikap Lili.

Lili mendekati pak solihin dan meminta izin untuk shalat. pak solihin ragu-ragu memberikan izin karena sisa waktu mengerjakan tugas tinggal 30 menit. tetapi Lili meyakinkan pak solihin bahwa dia hanya butuh waktu 10 menit untuk shalat.

sepuluh menit telah berlalu, Joko tampak masih mengerutkan dahi karena masih kesulitan mengarang cerita, demikian juga Edi dan Dewi, mereka terlihat putus asa karena gagal mengembangkan ide cerita. tiba-tiba Lili kembali ke kelas dan langsung ikut mengerjakan dan dalam waktu 5 menit, luar biasa, cerita pendek sepanjang 2 halaman langsung jadi. Joko, Edi, Dewi melongo melihat

hasil pekerjaan Lili. mereka bertiga bertanya-tanya bagaimana Lili dapat mengerjakan cerita pendek hanya dalam waktu 5 menit.

Lili tersenyum dan menjawab dengan ringan: “membuat cerita itu harus sudah tergambar di pikiran dan perasaan. jika kita membuat cerita dengan pikiran dan perasaan yang tidak tenang maka nggak akan pernah jadi. melalui shalatlah, pikiran dan perasaanku tenang sehingga bisa mengarang dengan mudah. jadi, ibadah itu tidak merugikan kan?”.

TEMA : BERFIKIR DAN BERSIKAP POSITIF  
JUDUL : TUKANG BULLY TOBAT  
TOKOH : BASRI, DAKIR, IRFAN, DAN KAWAN-KAWAN

### SINOPSIS

basri diinterogasi teman-temannya, pasalnya basri baru saja ke kantin bersama dakir dan gengnya. yang paling marah adalah irfan, dia menyalahkan basri karena telah bergaul dengan dakir. dakir memang dikenal dengan perangai yang kurang baik di sekolah. selain itu dakir juga pernah mem-*bully* teman sekelasnya hingga korbannya terpaksa pindah ke sekolah lain karena tidak kuat dengan tekanan.

namun basri meyakinkan teman-temannya bahwa apa yang dilakukan dirinya hanyalah sebagai wujud sikap positif dalam bergaul. ia tidak pernah membedakan teman berdasarkan status sosial, agama, suku, maupun latar belakang yang lain.

suatu ketika, dakir suka mengejek irfan di depan teman-teman sekelasnya. irfan marah dan bangkit hendak menyerang dakir tetapi basri langsung menghentikan.

basri membawa dakir ke luar kelas. irfan dan teman-temannya di dalam kelas membicarakan sikap basri yang seakan-akan malah membela dakir yang jelas-jelas salah.

beberapa menit kemudian, dakir dan gengnya masuk kelas dan langsung meminta maaf kepada irfan. satu per satu geng itu menyalami irfan seraya berjanji tidak akan melakukan perbuatan *bully* lagi.

setelah bel pulang sekolah berbunyi, irfan penasaran dengan sikap dakir dan gengnya. irfan pun menemui basri. ternyata dakir berubah gara-gara basri menceritakan bahwa irfan itu anak seorang kepolsek di kecamatan sebelah. tentu saja dakir menjadi takut berurusan dengan pak polisi. irfan pun langsung tertawa

dan berterima kasih kepada basri, karena kebohongan basri justru menjadi kebaikan bagi teman-teman yang lain. basri pun mengingatkan irfan bahwa menghadapi karakter semacam dakir itu harus menggunakan otak serta berpikir positif. karena bisa jadi orang yang kita takuti itu sebenarnya orang yang lemah dan butuh perhatian dari yang lain.

TEMA : MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI  
JUDUL : SUKSES KARENA PERCAYA DIRI  
TOKOH : YANTO, NOTO, GURU, DAN KAWAN-KAWAN

### **SINOPSIS**

setiap kali dipanggil guru untuk mengerjakan tugas atau presentasi di depan, noto selalu gerogi. keringat dingin bercucuran, jantung terasa mau copot, dan perasaan-perasaan lain yang membuatnya demam panggung. lain halnya dengan yanto, dia selalu tampil percaya diri ketika ada tugas dari gurunya.

diam-diam, noto mulai belajar dari yanto. ia ingin mencontoh kepercayaan diri yang dimiliki yanto, dengan cara observasi.

hari pertama, ia mengamati bagaimana yanto dalam pergaulan sehari-hari. yanto tampak selalu mendominasi pembicaraan di antara teman-temannya. yanto tampak 'nyambung' membicarakan apapun di hadapan teman-temannya, baik dari persoalan pribadi sampai dengan persoalan umum.

hari kedua, noto mendapati yanto sedang membaca buku di perpustakaan. buku yang dibacanya bukan hanya buku pelajaran, tetapi juga buku-buku umum lainnya. dari beberapa buku itu, yanto tampak menulis catatan-catatan kecil dalam buku tulisnya.

hari ketiga, noto mengamati yanto sedang mendekati gerombolan siswa yang sedang duduk di depan kelas. tanpa basa-basi, yanto tampak ramah dan menyalami semua temannya. kemudian, yanto juga tampak membuka pembicaraan dengan membahas masalah-masalah sepele yang dialami kebanyakan remaja. tanpa disadari, semua anak-anak yang bergerombol itu semakin menikmati obrolan dengan yanto. sesekali yanto mengeluarkan candaan-candaan yang membuat cair suasana pembicaraan.

hari keempat, noto dikejutkan lagi dengan aksi yanto yang ternyata tampak akrab dengan bapak/ibu guru. tak banyak siswa yang dapat bergaul begitu dekat

dengan gurunya. rata-rata siswa malu kepada guru, tetapi yanto justru tidak sungkan-sungkan menyapa guru dan mengajak berbicara dengan guru tentang hal-hal di luar mata pelajaran.

hari kelima, noto terkejut ketika kepala sekolah mengumumkan bahwa yanto menjadi perwakilan sekolah untuk mengikuti lomba pidato tingkat nasional. ternyata sikap sosial dan pribadi yanto yang percaya diri menjadi jalan bagi yanto untuk berprestasi.

**LAPORAN PELAKSANAAN PROGRAM**  
**LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING***  
**DI SMA NEGERI 11 SEMARANG**

SEKOLAH : SMA Negeri 11 Semarang

pertemuan : 1

KELAS : XI MIA 1 (2015/2016)

peneliti : Atik Permanasari

No	Tanggal	Sasaran kegiatan	Materi kegiatan	Evaluasi	
				Hasil	Proses
1	Rabu, 10 februari 2016 (45 menit)	37 siswa kelas XI MIA 1	Tekun menghadapi tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa tenang dan fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh praktikan untuk mendiskripsikan kelemahan dan kelebihan dirinya.</li> <li>2) Siswa mengerjakan tugas secara mandiri, namun masih ada beberapa siswa yang mencoba melihat hasil pekerjaan teman.</li> <li>3) Beberapa siswa sudah aktif dalam mengikuti layanan, namun kebanyakan siswa masih malu-malu dalam mengeluarkan pendapatnya.</li> </ol>	Dalam pelaksanaan penguasaan konten dengan teknik <i>role playing</i> bertema tekun menghadapi tugas siswa berlatih agar memiliki ketekunan dalam menghadapi tugas-tugas mata pelajaran. Dalam <i>role playing</i> pertemuan kali ini siswa memerankan <i>role playing</i> yang menunjukkan seorang siswa yang memiliki ketekunan dalam belajarnya yang akan berdampak positif pada dirinya. dalam peran tersebut siswa dapat mengambil pelajaran yakni dampak dari tekun menghadapi tugas itu sendiri sehingga nantinya siswa memiliki keinginan untuk tekun dalam menghadapi tugas-tugasnya dan tidak mudah menyerah.

**LAPORAN PELAKSANAAN PROGRAM**  
**LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING***  
**DI SMA NEGERI 11 SEMARANG**

SEKOLAH : SMA Negeri 11 Semarang

pertemuan : 2

KELAS : XI MIA 1 (2015/2016)

peneliti : Atik Permanasari

No	Tanggal	Sasaran kegiatan	Materi kegiatan	Evaluasi	
				Hasil	Proses
1	Jumat, 12 februari 2016 (45 menit)	37 siswa kelas XI MIA 1	Ulet menghadapi kesulitan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa bekerja keras dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh praktikan untuk mendeskripsikan pengertian ulet.</li> <li>2) Rata-rata siswa sudah bekerja mandiri tanpa melihat pekerjaan temannya.</li> <li>3) Sebagian siswa sudah aktif dalam mengikuti layanan, namun masih ada satu anak yang terlihat sibuk sendiri.</li> <li>4) Siswa mampu melakukan kegiatan <i>role playing</i>, meskipun masih ada siswa yang kurang lepas dalam memerankan perannya dan masih terlihat malu-malu.</li> </ol>	<p>Dalam pelaksanaan penguasaan konten dengan teknik <i>role playing</i> bertema ulet menghadapi kesulitan siswa berlatih agar memiliki keuletan dalam menghadapi tugas-tugas mata pelajaran yang sulit. Dalam <i>role playing</i> pertemuan kali ini siswa memerankan <i>role playing</i> yang menunjukkan seorang siswa yang memiliki keuletan dalam belajarnya yang akan berdampak positif pada dirinya. dalam peran tersebut siswa dapat mengambil pelajaran yakni dampak dari ulet menghadapi tugas itu sendiri sehingga nantinya siswa memiliki keinginan untuk ulet dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tugas-tugas yang sulit.</p>

**LAPORAN PELAKSANAAN PROGRAM**  
**LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING***  
**DI SMA NEGERI 11 SEMARANG**

SEKOLAH : SMA Negeri 11 Semarang

pertemuan : 3

KELAS : XI MIA 1 (2015/2016)

peneliti : Atik Permanasari

No	Tanggal	Sasaran kegiatan	Materi kegiatan	Evaluasi	
				Hasil	Proses
1	selasa, 16 februari 2016 (45 menit)	37 siswa kelas XI MIA 1	Menjadi pribadi yang mandiri	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh praktikan, meskipun ada beberapa siswa yang mengeluh tugas untuk mengenal kemampuan diri sendiri itu sulit.</li> <li>2) Siswa mampu mengerjakan tugas secara mandiri tanpa melihat temannya.</li> <li>3) Siswa aktif dalam mengikuti layanan, beberapa siswa berani untuk mengemukakan pendapatnya.</li> <li>4) Siswa sudah tidak malu-malu lagi untuk memerankan <i>role playing</i> di depan teman-temannya.</li> </ol>	Dalam pelaksanaan penguasaan konten dengan teknik <i>role playing</i> bertema menjadi pribadi yang mandiri siswa berlatih agar memiliki kemandirian dalam menghadapi tugas-tugas mata pelajaran yang sulit. Dalam <i>role playing</i> pertemuan kali ini siswa memerankan <i>role playing</i> yang menunjukkan seorang siswa yang memiliki kemandirian dalam belajarnya yang akan berdampak positif pada dirinya. dalam peran tersebut siswa dapat mengambil pelajaran yakni dampak dari kemandirian menghadapi tugas itu sendiri sehingga nantinya siswa memiliki kemandirian untuk tidak mudah menyerah dalam menghadapi tugas-tugas yang sulit.

**LAPORAN PELAKSANAAN PROGRAM**  
**LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING***  
**DI SMA NEGERI 11 SEMARANG**

SEKOLAH : SMA Negeri 11 Semarang

pertemuan : 4

KELAS : XI MIA 1 (2015/2016)

peneliti : Atik Permanasari

No	Tanggal	Sasaran kegiatan	Materi kegiatan	Evaluasi	
				Hasil	Proses
1	Jumat, 19 februari 2016 (45 menit)	37 siswa kelas XI MIA 1	Menjadi pribadi dinamis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa mampu mengerjakan tugas untuk membuat jadwal kegiatan di rumah.</li> <li>2) Siswa bekerja mandiri dan mengerjakan tugasnya dengan tenang.</li> <li>3) Siswa aktif bertanya kepada praktikan untuk mengetahui lebih dalam materi layanan yang diberikan oleh praktikan.</li> <li>4) Siswa mampu bermain <i>role playing</i> dengan baik sesuai dengan peran yang dibawakan.</li> </ol>	Dalam pelaksanaan penguasaan konten dengan teknik <i>role playing</i> bertema menjadi pribadi yang dinamis siswa berlatih agar memiliki kerjasama yang baik, siswa dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok tanpa ada hambatan.

**LAPORAN PELAKSANAAN PROGRAM**  
**LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING***  
**DI SMA NEGERI 11 SEMARANG**

SEKOLAH : SMA Negeri 11 Semarang

pertemuan : 5

KELAS : XI MIA 1 (2015/2016)

peneliti : Atik Permanasari

No	Tanggal	Sasaran kegiatan	Materi kegiatan	Evaluasi	
				Hasil	Proses
1	Rabu, 24 februari 2016 (45 menit)	37 siswa kelas XI MIA 1	Menjadi pribadi yang menyukai tantangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa fokus pada tugas yang diberikan oleh praktikan untuk mendefinisikan pengertian tantangan.</li> <li>2) Masing-masing siswa dapat mempertahankan pendapatnya saat berdiskusi dengan teman.</li> <li>3) Siswa dapat memerankan <i>role playing</i> dengan baik tanpa ada rasa malu.</li> <li>4) Siswa yang menjadi observer memberikan masukan kepada teman yang sedang bermain <i>role playing</i></li> </ol>	Proses layanan penguasaan konten teknik <i>role playing</i> dengan tema menjadi pribadi yang menyukai tantangan. Tahap pelaksanaan <i>teknik role playing</i> siswa memerankan adegan yang menunjukkan menyukai tantangan.

**LAPORAN PELAKSANAAN PROGRAM**  
**LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING***  
**DI SMA NEGERI 11 SEMARANG**

SEKOLAH : SMA Negeri 11 Semarang

pertemuan : 6

KELAS : XI MIA 1 (2015/2016)

peneliti : Atik Permanasari

No	Tanggal	Sasaran kegiatan	Materi kegiatan	Evaluasi	
				Hasil	Proses
1	kamis, 3 februari 2016 (45 menit)	37 siswa kelas XI MIA 1	Kiat menjadi pribadi yang berpendirian kokoh	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa dapat mengerjakan tugasnya dengan fokus dan tenang.</li> <li>2) Siswa mengerjakan tugasnya sendiri tanpa melihat temannya.</li> <li>3) Siswa sudah memiliki orientasi masa depan saat praktikan bertanya apa tujuan-tujuan jangka panjang yang hendak dicapai rata-rata siswa sudah mampu menjawabnya.</li> <li>4) Siswa sudah memiliki rasa percaya diri yang tinggi saat memainkan <i>role playing</i> siswa tidak lagi malu-malu dan dapat memerankan perannya dengan baik.</li> </ol>	Proses layanan penguasaan konten teknik <i>role playing</i> bertema kiat menjadi pribadi yang kokoh ini siswa berlatih untuk menjadi pribadi yang kokoh . tahap pelaksanaan <i>role playing</i> siswa memerankan adegan untuk menjadi pribadi yang kokoh yang tidak akan merugikan diri sendiri. Dengan menjadi pribadi yang kokoh siswa dapat mempertahankan pendiriannya dan tidak mudah terbawa kearus yang tidak baik.

**LAPORAN PELAKSANAAN PROGRAM**  
**LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING***  
**DI SMA NEGERI 11 SEMARANG**

SEKOLAH : SMA Negeri 11 Semarang

pertemuan : 7

KELAS : XI MIA 1 (2015/2016)

peneliti : Atik Permanasari

No	Tanggal	Sasaran kegiatan	Materi kegiatan	Evaluasi	
				Hasil	Proses
1	Selasa, 8 maret 2016 (45 menit)	37 siswa kelas XI MIA 1	Berfikir dan bersikap positif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa tidak mudah putus asa ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh praktikan.</li> <li>2) Siswa dapat mempertahankan pendapatnya saat berdiskusi</li> <li>3) Siswa menyumbangkan beberapa cara atau tips untuk berfikir dan bersikap positif.</li> </ol>	Proses layanan penguasaan konten teknik <i>role playing</i> bertema berfikir dan bersikap positif. siswa berlatih untuk melibatkan dirinya berfikir dan bersikap positif. siswa diajarkan untuk melihat suatu dengan berfikir positif karena bisa jadi apa yang kita anggap menakutkan justru kita mampu untuk menaklukkannya.

**LAPORAN PELAKSANAAN PROGRAM**  
**LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING***  
**DI SMA NEGERI 11 SEMARANG**

SEKOLAH : SMA Negeri 11 Semarang

pertemuan : 8

KELAS : XI MIA 1 (2015/2016)

peneliti : Atik Permanasari

No	Tanggal	Sasaran kegiatan	Materi kegiatan	Evaluasi	
				Hasil	Proses
1	Jumat , 11 maret 2016 (45 menit)	37 siswa kelas XI MIA 1	Meningkatkan kepercayaan diri	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa sudah bekerja mandiri tanpa melihat pekerjaan temannya.</li> <li>2) Siswa aktif bertanya kepada praktikan dan siswa aktif bertanya kepada praktikan dan siswa aktif memberikan masukan kepada teman saat bermain <i>role playing</i></li> <li>3) Siswa mampu melibatkan diri dalam kelompok memilih sendiri untuk berperan di dalam kegiatan <i>role playing</i> tanpa praktikan harus menunjuk.</li> <li>4) Siswa mampu menerapkan rasa percaya diri dengan menampilkan <i>role playing</i> tanpa adanya rasa canggung atau malu dihadapan teman-temannya.</li> </ol>	Proses layanan penguasaan konten teknik <i>role playing</i> bertema meningkatkan rasa percaya diri. Siswa di latih untuk meningkatkan rasa percaya dirinya. Tahap pelaksanaan <i>role playing</i> siswa memerankan adegan untuk berpidato di depan teman-temannya. Siswa sudah tidak lagi terlihat canggung dan malu-malu dalam memerankan <i>role playing</i> .

### DAFTAR SISWA

Kelas : XI MIA1 Tahun Pelajaran : 2015/2016  
 Jumlah Siswa : 37

NO	NIS	NAMA SISWA	L/P
1	11. 7635	Adellia Pradita Yulia Agesti	P
2	11. 7636	Adriansyah Permanahadi	L
3	11. 7637	Ainin Sofiya Septiana	P
4	11. 7638	Aji Baskoro	L
5	11. 7639	Amarylis Duta Pertiwi	P
6	11. 7640	Andrea Devani Sekareza	P
7	11. 7641	Annisa Belinda Putri.W	P
8	11. 7642	Bonfilio Joshua Lucky Putra.L	L
9	11. 7643	Cornelia Puti Permatasari	P
10	11. 7644	Daffa Anadhika Putra A.G	L
11	11. 7645	Deddy Setiadi	L
12	11. 7646	Dimas Permadana	L
13	11. 7647	Elvira Wahyu Lestari	P
14	11. 7648	Faizal Attharyan	L
15	11. 7649	Faras Haura	P
16	11. 7650	Hanindya Budi Kusumo Putri	P
17	11. 7651	Herwasta N.K	L
18	11. 7652	Ichlasul Amal	L
19	11. 7653	Indri Hapsari	P
20	11. 7654	Jennifer Tamara Angelica	P
21	11. 7655	Katarina Ayu Susilowati	P
22	11. 7656	Katarina Wahyu Natalia	P
23	11. 7657	Kukuh Febriansyah.K	L
24	11. 7658	Leonardus Yoga P.K	L
25	11. 7659	Lukman Hakim	L
26	11. 7660	Muh. Kevin Mudzaki.R	L
27	11. 7661	Muh. Fathur Ridho	L
28	11. 7662	Nabilia Dini Marsintia	P
29	11. 7663	Nervita Erica .F	P
30	11. 7664	Ramdani Gita .M	P
31	11. 7665	Rima Rachmawati	P
32	11. 7666	Robetus Belarminus.La	L
33	11. 7667	Rona Nuha	P
34	11. 7668	Safaura Khurunainun Naim	P
35	11. 7669	Sahda Dian Sanubari	P
36	11. 7670	Salma Inas Agustina	P
37	11. 7671	Salsabila Alya Dewi	P

**DOKUMENTASI KEGIATAN**





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon: 024-8508019  
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: [fip@mail.unnes.ac.id](mailto:fip@mail.unnes.ac.id)

Nomor : 344  
Lamp. :  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SMA Negeri 11 Semarang  
di Semarang

Dengan Hormat,  
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : ATIK PERMANASARI  
NIM : 1301411072  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling, S1  
Topik : Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 11 Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 21 Januari 2016

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.  
NIP. 195604271986031001



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Dr. Wahidin 118 Telp.(024) 8412180, Fax. (024) 8317752  
SEMARANG Kode Pos 50234

Website : www.disdik.semarangkota.go.id email : disdik@semarangkota.go.id

**SURAT IJIN KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG**

Nomor : 070 / 606

**TENTANG IZIN PENELITIAN**

Dasar : Surat dari Universitas Negeri Semarang  
No. 334 , Tgl 21 Januari 2016  
Perihal : Izin Penelitian

Berdasarkan hal tersebut di atas, Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang mengizinkan Mahasiswa sebagai berikut :

Nama : **Atik Permanasari**  
NIM : **1301411072**  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling S1  
Judul : "Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Siswa"

Untuk melaksanakan penelitian di **SMA Negeri 11 Semarang**.

Dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1 Penelitian tidak mengganggu kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 2 Mentaati peraturan dan ketentuan yang berlaku di tempat penelitian tersebut.
- 3 Menyampaikan laporan/pemberitahuan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang setelah selesai pelaksanaan kegiatan penelitian.
- 4 Kegiatan penelitian dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat izin Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang sampai dengan selesai.

Semarang, 25 Januari 2016

A.n. Kepala Dinas Pendidikan



Tembusan Yth.

1. Kepala Sekolah ybs
2. Peringgal

PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
DINAS PENDIDIKAN  
SMA NEGERI 11 SEMARANG  
AKREDITASI " A "

Jl. Lamper Tengah, Semarang Gg. XIV RT. 01 RW.01 Semarang 50248  
Telp / Faks. Tl (024) 8413670  
Website : [www.sman11-smg.sch.id](http://www.sman11-smg.sch.id) - E-mail : [info@sman11-smg.sch.id](mailto:info@sman11-smg.sch.id)



SURAT KETERANGAN

NO. 070/ 0822 / 2016

Berdasarkan surat Dinas Pendidikan , No. 070/606, tanggal 25 Januari 2016 hal : ijin Penelitian maka Kami menerangkan bahwa nama tersebut di bawah ini :

NO	NAMA/NIM	PROGRAM STUDI
1.	Atik Permanasari /1301411072	Bimbingan dan Konseling S1, UNNES

telah melaksanakan Penelitian di SMAN 11 Semarang pada tanggal 2 Februari – 16 Maret 2016, Tahun Pelajaran 2015/2016, dengan judul "Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing terhadap Motivasi Belajar Siswa ."

Demikian , surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 16 Maret 2016

Kepala Sekolah  
  
 Drs. Wagnan Sunarto  
 NIP. 1952804131986031011

