

ABSTRAK

Judul Penelitian : Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa SMPN 16 Kota Jambi.

Nama : Melisa Tria Rosantika

Nim : A1E120013

Pembimbing I : Dr. Yanto., S.Pd., M.Ed.

Pembimbing II : Yulianti, M.Pd., Kons.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan siswa yaitu rendahnya disiplin belajar yang terjadi di sekolah yang ditandai dengan perilaku siswa keluar masuk kelas, membolos, telat masuk kelas, mengganggu teman saat belajar, mengganggu kelas lain yang sedang belajar serta lalai dengan tugas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat disiplin belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan serta untuk mengetahui tingkat keefektivitasan perlakuan yang diberikan.

Perilaku disiplin belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku seseorang yang mencerminkan sifat taat dan patuh terhadap suatu aturan dan norma yang berlaku di lingkungan sekitar tempat ia belajar khususnya sekolah. Teknik *role playing* dalam penelitian ini adalah berperan menjadi orang lain dengan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang ada bersama dengan anggota kelompoknya.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design one group pretest dan posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII dengan jumlah 323 siswa, dengan metode panarikan sampel menggunakan *purposive sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 8 orang yang memiliki kriteria disiplin belajar yang rendah. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Data dideskripsikan melalui perhitungan KIN, sedangkan analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji-t, dan uji *n-gain score* untuk mengetahui tingkat efektivitas perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat disiplin belajar sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) berada pada kategori rendah dengan rata-rata 77,5. Setelah diberikan perlakuan (*posttest*) tingkat disiplin belajar siswa mengalami peningkatan yang berada pada kategori tinggi dengan rata-rata 129. Berdasarkan hasil dari uji *N-gain score* didapatkan hasil sebesar 82,34 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan efektif untuk meningkatkan disiplin belajar siswa.

Kata kunci: bimbingan kelompok, *role playing*, disiplin belajar