

ABSTRACT

SAJIDAH, NIM. 1131151021. "The impact of group guidance and role playing technique for increasing study affective creativity on study of student in college on Regular B Guidance and Counseling class 2015 FIP Universitas Negeri Medan staple on 2016/2017". Essay of Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan. 2017.

This research has a purpose to know is there any impact of group guidance and role playing technique for increasing affective creativity on study of student Regular B Guidance and Counseling class 2015 Faculty of Science Education State University of Medan staple on 2016/2017. This research is a quasi experiments and pre-test post-test one group design. The population of this research are all the student on 2015 guidance and counseling class. Sampling using purposive sampling method as many as 10 of student from Regular B Guidance and counseling class whom they are heterogen. Questioner by a valid and reliable angket were done for collecting the data. The data were analyzed by wilcoxon theory. The result showed that counting $J = 26$, $\alpha = 0,05$ and table $J = 8$. From the data we know that counting $J > \text{table } J$ ($26 > 8$). It means that hypothesis is accepted. The pretest data showed that affective creativity on study of student in college are 94,6 and the posttest data showed that affective creativity on study of student in college are 128. It means that the average of affective creativity on study of student in college are increased after group guidance and role playing technique. This group guidance contributes about 35% for increasing affective creativity on study of student regular B Guidance and counseling class 2015 Faculty of Science Education State University of Medan staple on 2016/2017.

Keywords : *Group Guidance, Role Playing Technique, Affective Creativity On Study*

ABSTRAK

SAJIDAH, NIM. 1131151021. “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017“. Skripsi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan. 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap kreativitas afektif belajar mahasiswa BK reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret s/d bulan Mei 2017. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis kuasi eksperimen dengan *pre-test post-test one group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Bimbingan Konseling stambuk 2015. Penarikan sampel menggunakan metode *purposive sampling* sebanyak 10 orang mahasiswa BK dari kelas reguler B 2015 secara heterogen. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket kreativitas afektif belajar yang berjumlah 40 item pernyataan yang sudah valid dan reliabel. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik nonparametrik dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil analisis uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa $J_{hitung} = 26$ dengan $\alpha = 0,05$, adapun $J_{tabel} = 8$. Dari data tersebut terlihat bahwa $J_{hitung} > J_{tabel}$ dimana $26 > 8$. Artinya hipotesis diterima. Data *pre-test* kreativitas afektif belajar diperoleh skor rata-rata 94,6 sedangkan data *post-test* kreativitas afektif belajar diperoleh skor rata-rata sebesar 128. Artinya skor rata-rata mahasiswa setelah mendapat layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih tinggi daripada sebelum mendapat layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* memberikan kontribusi sebesar 35% terhadap peningkatan kreativitas afektif belajar mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan tahun ajaran 2016/2017.

Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Playing*, Kreativitas Afektif Belajar

