

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan melakukan pengukuran tentang kreativitas afektif belajar melalui penyebaran angket sebelum pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing (pre-test)* dan setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing (post-test)*. Selanjutnya data-data ini diolah dengan tahapan mulai dari deskripsi data, pengujian persyaratan analisis dan pengujian hipotesis.

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Medan, berlokasi di Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate. Universitas ini telah berdiri sejak tahun 1963 yang dahulu diberi nama IKIP Medan, kemudian berubah menjadi Universitas Negeri Medan (UNIMED). Perubahan IKIP Medan menjadi Universitas dimaksudkan sebagai upaya peningkatan mutu penyelenggaraan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK). Perubahan ini pada gilirannya di tempatkan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu lulusan yang dipandang relevan untuk menjawab kebutuhan pembangunan diberbagai bidang. Perubahan kelembagaan menjadi Universitas Negeri Medan yang peresmiannya dilaksanakan pada bulan Februari 2000 dengan SK Presiden No. 124 tahun 1999 tanggal 7 Oktober 1999 menyebabkan terjadinya perubahan fungsi lembaga dan yang sebelumnya hanya mengelola bidang-bidang jurusan/program studi kependidikan (Dik) yaitu Sarjana Pendidikan ([S.Pd](#)), setelah menjadi universitas

juga menamatkan Sarjana Sains (S.Si) di bidang jurusan/program studi non kependidikan.

Perubahan kelembagaan ini menyebabkan perluasan fungsi lembaga yang diperkirakan memiliki nilai lebih ditinjau dan beberapa hal antara lain Unimed mengelola 7 (tujuh) Fakultas dan 1 (satu) Program Pasca Sarjana terdiri dari: 1) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), 2) Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), 3) Fakultas Ilmu Sosial (FIS), 4) Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), 5) Fakultas Teknik (FT), 6) Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), 7) Fakultas Ekonomi (FE), 8) Program Pascasarjana (PPS).

Dari ketujuh fakultas tersebut yang menjadi pusat pengembangan ilmu pendidikan adalah Fakultas Ilmu Pendidikan. Sesuai dengan visi fakultas tersebut yaitu menjadi pusat pengembangan ilmu dan teknologi pendidikan, pembelajaran serta pengembangan dan pembinaan tenaga kependidikan. Salah satu jurusan dan program studi yang ada di Fakultas Ilmu pendidikan tersebut adalah jurusan psikologi Pendidikan dan Bimbingan dengan program studi Bimbingan dan Bimbingan.

Pada tahun 2017 ini program studi bimbingan dan bimbingan dipimpin oleh Dra. Zuraida Lubis M.Pd.,Kons selaku ketua jurusan sekaligus dosen tetap dengan dibantu oleh Sekretaris jurusan. Kemudian memiliki 20 orang staf pengajar dan 1 orang staf administrasi. Dosen yang menjadi staf pengajaran di prodi bimbingan dan bimbingan, merupakan lulusan dari Perguruan Tinggi Negeri serta beberapa orang diantara telah memperoleh gelar guru besar dan ada juga yang telah memperoleh gelar konselor di bidang Bimbingan dan Bimbingan.

B. Persiapan Penelitian

Peneliti mengajukan permohonan surat izin meneliti ke bagian administrasi di FIP Universitas Negeri Medan pada tanggal 10 Maret 2017, sebagai pengantar yang ditanda tangani oleh Wakil I Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan guna mengumpulkan data untuk kepentingan penelitian yang ditujukan kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan untuk melakukan penelitian di psikologi pendidikan dan bimbingan.

C. Pelaksanaan penelitian

Penelitian ini dilaksanakan langsung di Universitas Negeri Medan Tahun 2016/2017 selama 2 bulan sejak tanggal 10 Maret 2017 sampai dengan 10 Mei 2017. Pelaksanaan uji coba instrumen angket kreativitas afektif belajar dilakukan pada tanggal 13 Maret 2017 di Universitas Negeri Medan jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan kelas BK Reguler A stambuk 2015 sebanyak 24 mahasiswa dan BK Ekstensi stambuk 2015 sebanyak 6 mahasiswa sehingga total mahasiswa yang mengisi angket untuk proses validasi berjumlah 30 orang mahasiswa. Setelah melakukan pengolahan validitas dan reliabilitas angket maka item pernyataan yang awalnya dari 60 item menjadi 40 item pernyataan.

Kemudian peneliti melaksanakan *pre-test* dengan menggunakan angket yang sudah valid di kelas BK Reguler B stambuk 2015 pada tanggal 21 Maret 2017, maka diperoleh sampel penelitian ini sebanyak 10 orang mahasiswa. Adapun pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.1

Jadwal Penelitian

No	Tanggal	Pelaksanaan Penelitian	Keterangan
1	29 Maret 2017	Peneliti Melaksanakan <i>Pre-test</i>	<i>Pre-test</i> diberikan kepada 29 orang mahasiswa BK Kelas Reguler B 2015 Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan. Kemudian dianalisis dan diambil 10 orang mahasiswa yang memiliki kriteria kreativitas afektif belajar baik, sedang, dan rendah sebelum di berikan layanan bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i>
2	05 April 2017	Peneliti Melaksanakan Bimbingan Kelompok teknik <i>Role Playing</i> Pertama	
3	12 April 2017	Peneliti Melaksanakan Bimbingan Kelompok teknik <i>Role Playing</i> Kedua	
4	19 April 2017	Peneliti Melaksanakan Bimbingan Kelompok teknik <i>Role Playing</i> Ketiga	
5	26 April 2017	Peneliti Melaksanakan Bimbingan Kelompok teknik <i>Role Playing</i> Keempat	
6	27 April 2017	Peneliti Melaksanakan <i>Post-test</i>	<i>Post-test</i> dilaksanakan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> terhadap kreativitas afektif belajar 10 orang mahasiswa yang menjadi sampel penelitian

D. Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba terdiri dari uji validitas dan reliabilitas dilakukan di Universitas Negeri Medan pada kelas BK Reguler Astambuk 2015 dimana mahasiswa berjumlah 30 orang, dan mahasiswa yang dijadikan sebagai responden uji coba oleh peneliti sebanyak 30 orang mahasiswa. Dalam tahap uji coba ini peneliti meminta kesediaan 30 mahasiswa, untuk mengisi angket yang diberikan berdasarkan keadaan mahasiswa yang sebenarnya dengan jujur dan terbuka sebab dalam angket tersebut tidak akan dinilai jawaban benar atau salah.

Setelah angket terkumpul, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap angket dengan cara membuat format nilai berdasarkan skor-skor yang ada pada setiap angketnya, kemudian skor yang merupakan pilihan subjek pada setiap butir angket ditabulasi dan diolah secara manual.

1. Uji Validitas Angket

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi, untuk butir angket nomor 1 diperoleh r_{xy} hitung = 0,547 pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $N = 30$ didapat nilai $r_{tabel} = 0,361$. Selanjutnya hasil tersebut dapat dilihat bahwa hitung r_{tabel} yaitu $0,547 > 0,361$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir angket nomor 1 dinyatakan valid. Dari 60 item angket yang disebar diketahui ada 40 item angket yang valid dan 20 item angket yang tidak valid, 40 item yang valid yaitu pernyataan ke 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 14, 15, 17, 20, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 34, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 46, 47, 49, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, dan 59. Jadi item angket yang diberikan kepada 10 sampel berjumlah 40 item. Kisi-kisi angket yang sudah valid sebagai berikut. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3 .

Tabel 4.2

Butir Item Angket Sebelum dan Sesudah Valid

No	Indikator	Butir Instrumen Sebelum Validasi		Butir Instrumen Sesudah Validasi	
		+	-	+	-
1	Rasa Ingin Tahu	1,7,11,12,26,28,37	24,27,33,38,48	1,7,11,12,26,28	23,24,27,38
2	Bersifat Imajinatif	2,19,39,40	29,36,44	2,39,40	36
3	Tertantang Oleh Kemajemukan	3,6,8,17,20,32,52,55	10,16,25,30,35	3,6,8,17,20,32,52,55	30
4	Berani Mengambil Risiko	4,14,15,22,49,51,54,56,59,60	13,18,45,46	4,14,15,49,54,56,59	46
5	Sifat Menghargai	5,21,31,34,41,47,53,57,58	9,43,50	5,31,34,41,47,53,57,58	42
Total Instrumen		39	21	33	7

Tabel 4.3

Kisi-Kisi Angket Kreativitas Afektif Belajar Sudah Valid

Variabel	Indikator	Deskriptor	No. Item		Jlh
			+	-	
Kreativitas Afektif Belajar	Rasa Ingin Tahu	Terdorong untuk mengetahui hal-hal baru	1,7,17	18, 25	10
		Giat mencari informasi pelajaran dari berbagai sumber	9, 19	16	
		Mengamati suatu perubahan atau kejadian-kejadian	10, 15		
	Bersifat imajinatif/fantasi	Membayangkan hal-hal baru atau yang belum pernah terjadi	2,26,27	24	4
	Merasa tertantang oleh kemajemukan	Mempunyai dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit	3,6,14		9
		Melibatkan diri dalam tugas-tugas yang majemuk atau rumit	8, 13, 55		
		Mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain	33, 36	20	
	Berani mengambil resiko	Berani mempunyai pendapat meskipun belum tentu benar	4, 11, 40		8
		Tidak takut gagal ketika mendapat kritik dari orang lain	12, 32		
Tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain		35, 37	30		

	Sifat Menghargai	Menghargai bakat dan prestasi sendiri yang sedang berkembang	5, 21, 23, 31	29	9
		Menghargai hasil karya orang lain	22, 28, 34, 39		
Jumlah Instrumen			33	7	40

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas yang menggunakan rumus Alpha, diketahui $r_{11} = 0,944$ dan setelah dikonsultasikan dengan indeks korelasi termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa angket kreativitas afektif belajar telah memenuhi kriteria reliabilitas sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpul data. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada **lampiran 4**.

E. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Hasil Data Observasi Pelaksanaan

Data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas mahasiswa, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil Data Observasi Aktivitas Mahasiswa Terhadap Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Pertama

No.	Responden	%	Kategori
1	ST	65	Sedang
2	AH	55	Sedang
3	TN	50	Sedang
4	SY	40	Sedang
5	LT	40	Sedang
6	PG	35	Sedang
7	JS	40	Sedang
8	NT	40	Sedang
9	NM	30	Sedang
10	NN	35	Sedang

Adapun responden yang aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok pertama yaitu memiliki persentasi 0-33% termasuk kategori rendah. Responden yang memiliki persentasi 34-66% termasuk kategori sedang berjumlah 10 orang, dan responden yang memiliki persentasi 67-100% termasuk kategori baik. Perhitungan data selengkapnya dapat dilihat pada **lampiran 7**.

Tabel 4.5

**Hasil Data Observasi Aktivitas Mahasiswa Terhadap Bimbingan Kelompok
Teknik *Role Playing* Kedua**

No.	Responden	%	Kategori
1	ST	75	Tinggi
2	AH	65	Sedang
3	TN	55	Sedang
4	SY	50	Sedang
5	LT	45	Sedang
6	PG	45	Sedang
7	JS	45	Sedang
8	NT	50	Sedang
9	NM	50	Sedang
10	NN	45	Sedang

Adapun responden yang aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok pertama yaitu memiliki persentasi 0-33% termasuk kategori rendah. Responden yang memiliki persentasi 34-66% termasuk kategori sedang berjumlah 9 orang, dan responden yang memiliki persentasi 67-100% termasuk kategori baik berjumlah 1 orang. Perhitungan data selengkapnya dapat dilihat pada **lampiran 7**.

Tabel 4.6

**Hasil Data Observasi Aktivitas Mahasiswa Terhadap Bimbingan Kelompok
Teknik *Role Playing* Ketiga**

No.	Responden	%	Kategori
1	ST	80	Tinggi
2	AH	75	Tinggi
3	TN	65	Sedang
4	SY	55	Sedang
5	LT	60	Sedang
6	PG	55	Sedang
7	JS	60	Sedang
8	NT	55	Sedang
9	NM	55	Sedang
10	NN	55	Sedang

Adapun responden yang aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok pertama yaitu memiliki persentasi 0-33% termasuk kategori rendah. Responden yang memiliki persentasi 34-66% termasuk kategori sedang berjumlah 8 orang, dan responden yang memiliki persentasi 67-100% termasuk kategori baik berjumlah 2 orang. Perhitungan data selengkapnya dapat dilihat pada **lampiran 7**.

Tabel 4.7

**Hasil Data Observasi Aktivitas Mahasiswa Terhadap Bimbingan Kelompok
Teknik *Role Playing* Keempat**

No.	Responden	%	Kategori
1	ST	90	Tinggi
2	AH	90	Tinggi
3	TN	85	Tinggi
4	SY	80	Tinggi
5	LT	85	Tinggi
6	PG	60	Sedang
7	JS	75	Tinggi
8	NT	85	Tinggi
9	NM	65	Sedang
10	NN	60	Sedang

Adapun responden yang aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok pertama yaitu memiliki persentasi 0-33% termasuk kategori rendah. Responden yang memiliki persentasi 34-66% termasuk kategori sedang berjumlah 7 orang, dan responden yang memiliki persentasi 67-100% termasuk kategori baik berjumlah 3 orang. Perhitungan data selengkapnya dapat dilihat pada **lampiran 7**.

2. Data *Pre-Test* Angket Kreativitas Afektif Belajar

Setelah diketahui jumlah skor angket kreativitas afektif belajar sebelum diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing* terlebih dahulu menghitung kriteria penyusunan interval dengan rumus sebagai berikut:

- a) Skor tertinggi = jumlah item pertanyaan x skor nilai item tertinggi

$$\text{Skor tertinggi} = 40 \times 4 = 160$$

- b) Skor terendah = jumlah item pertanyaan x skor nilai item terendah

$$\text{Skor terendah} = 40 \times 1 = 40$$

$$\text{Rentang (R)} = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} = 160 - 40 = 120$$

- c) Kelas interval (C) = $\frac{R}{K} = \frac{120}{3} = 40$

Berdasarkan kelas interval skor tersebut dengan panjang kelas interval 40 maka kategori angket kreativitas afektif belajar sebelum layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8

Tabel Distribusi Tergolong

Skor	Kategori
40 – 80	Rendah
81 – 120	Sedang
121 – 160	Tinggi

Berikut adalah hasil rekapitulasi *pre-test* yang telah diberikan kepada mahasiswa:

Tabel 4.9 Hasil *Pre-Test*

(Sebelum Diberi Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*)

Responden	Skor	Kategori
ST	142	Tinggi
AH	126	Tinggi
TN	118	Sedang
SY	102	Sedang
LT	80	Rendah
NT	78	Rendah
PG	77	Rendah
JS	76	Rendah
NM	74	Rendah
NN	73	Rendah
Jumlah	946	

Adapun hasil *pre-test* sebelum diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan $n = 10$ maka diperoleh jumlah nilai sebesar 946, rata-rata = 94,6 standart deviasi = 25,539 skor maksimal = 160, skor minimal = 40. Hasil perhitungan *pre-test* dapat dilihat di bawah ini dan perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada **lampiran 11**.

3. Data *Post-Test* Angket Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa

Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, maka diperoleh hasil penelitian dengan jumlah responden 10 orang yaitu responden dengan 3 kategori sedang dan 7 kategori tinggi.

Berdasarkan data *post-test* yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden 10 orang, maka diperoleh jumlah nilai sebesar 1280, rata-rata = 128 dengan standart deviasi = 13,81 dimana skor maksimal = 160, skor minimal = 40.

Hasil perhitungan data *post-test* yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Hasil *Post-Test* (Setelah diberi Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*)

Responden	Skor	Kategori
ST	152	Tinggi
AH	147	Tinggi
TN	139	Tinggi
SY	125	Tinggi
LT	128	Tinggi
PG	124	Tinggi
JS	121	Tinggi
NT	120	Sedang
NM	114	Sedang
NN	110	Sedang
Jumlah	1280	

Dari hasil data tersebut diketahui bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* memberikan pengaruh yang positif terhadap kreativitas afektif belajar mahasiswa. Hasil perhitungan *post-test* dapat dilihat di bawah ini dan perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada **lampiran 12**.

4. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan tabel 4.9 dan 4.10 dapat dilihat bahwa rata-rata data *pre-test* lebih tinggi daripada rata-rata *post-test*, yaitu $94,6 < 128$. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kreativitas afektif belajar pada mahasiswa dari yang rendah menjadi sedang, dan sedang menjadi tinggi setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan perubahan interval sebesar 35%.

Hasil perbandingan *Pre-test* dan *Post-test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.11

Data Hasil Angket *Pre-Test* dan Angket *Post-Test*

Responden	Pre-Test (XA)	Post-Test (XB)
ST	142	152
AH	126	147
TN	118	139
SY	102	125
LT	80	128
NT	78	124
PG	77	121
JS	76	120
NM	74	114
NN	73	110
Jumlah	946	1280
Nilai Tertinggi	142	152
Nilai Terendah	73	110

F. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan tes rangking bertanda (*sign test wilcoxon*). Bentuk perhitungan analisis data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12

Hasil Uji *Wilcoxon*

Responden	Beda	Peringkat	Tanda Peringkat	
			Positif	Negatif
ST	23	10	10	-
AH	12	6	6	-
TN	12	6	6	-
SY	10	4	4	-
LT	-15	9	-	9
NT	-9	3	-	3
PG	-14	8	-	8
JS	-12	6	-	6
NM	-7	2	-	2
NN	-4	1	-	1
Jumlah			26	29

Dari tabel di atas jumlah jenjang bertanda positif = 26 dan jumlah jenjang bertanda negatif = 29 Jadi, $J = 26$ yaitu jumlah jenjang yang lebih kecil.

Dari tabel nilai kritis J untuk uji jenjang bertanda *Wilcoxon* untuk $n = 10$, $\alpha = 0,05$ pengujian dua arah $J_{0,05} = 8$. Oleh karena $J_{hitung} > J_{tabel}$ dimana ($26 > 8$) sesuai dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis, hipotesis diterima. Dengan demikian dinyatakan ada pengaruh pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap kreativitas afektif belajar mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan tahun ajaran 2016/2017. Selengkapnya dapat dilihat pada **lampiran 14**.

G. Pembahasan Penelitian

Sebelum dilaksanakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, kreativitas afektif belajar mahasiswa tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil angket *pre-test* terhadap 29 mahasiswa BK kelas reguler B 2015. Dari hasil angket ditemukan 10 orang mahasiswa berada pada kategori kreativitas afektif belajar yang rendah, 8 orang mahasiswa berada pada kategori kreativitas afektif belajar sedang, dan 11 orang mahasiswa berada pada kategori kreativitas afektif belajar tinggi.

Adapun hasil penelitian ini, jelas bahwa hipotesis penelitian diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap kreativitas afektif belajar mahasiswa BK reguler B 2015 yaitu dengan perubahan interval sebesar 35%. Hal ini telah ditunjukkan dari hasil perhitungan uji *wilcoxon* yaitu $J_{hitung} > J_{tabel} = 26 > 8$. Pada tes awal (*pre-test*) diperoleh rata-rata kreativitas afektif belajar mahasiswa sebanyak 94,6 dan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* (*post-test*) diperoleh

rata-rata kreativitas afektif belajar mahasiswa sebanyak 128. Sehingga terlihat jelas peningkatan rata-rata kreativitas afektif belajar mahasiswa setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Gambaran peningkatan kreativitas afektif belajar mahasiswa dilihat dari karakteristik yang dikemukakan oleh Munandar (1999: 12), yaitu rasa ingin tahu, kemampuan berimajinasi, tertantang oleh kemajemukan, dan berani mengambil risiko, serta sifat menghargai diri sendiri dan orang lain juga mengalami peningkatan berdasarkan observasi selama pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Kemudian, pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Hasilnya tidak ditemukan mahasiswa yang masih memiliki kreativitas afektif belajar kategori rendah, 3 orang mahasiswa yaitu NT, NM, dan NN memiliki kreativitas afektif belajar dengan kategori sedang. Sedangkan 7 mahasiswa yaitu ST, AH, TN, SY, LT, PG, JS memiliki kreativitas afektif belajar dengan kategori tinggi. Hal ini terlihat pada saat proses pelaksanaan bimbingan kelompok pada pertemuan awal dengan topik kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang baru. Topik ini diambil dari indikator kreativitas afektif belajar. Dimana pada pertemuan ini, mahasiswa memiliki sikap selalu berupaya mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar. Namun, diawal terdapat beberapa mahasiswa seperti NN, NM, JS, LT, NN, dan PG masih malu-malu dan segan menyampaikan pendapat, bertanya, dan memberikan kesimpulan. Namun anggota kelompok lain, seperti ST, TN, dan AH membantu memberikan masukan dan menunjukkan perilaku rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan

berimajinasi. Sehingga anggota kelompok lain mulai termotivasi untuk lebih giat mencari informasi dan mempertanyakan rasa penasarannya terhadap hal-hal baru yang ada disekelilingnya melalui kerjasama dan diskusi. Oleh karena itu tercapailah apa yang dimaksudkan dari pengertian bimbingan kelompok yang disampaikan oleh Prayitno (1995: 178), bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang difokuskan pada pemberian informasi-informasi, yang artinya mahasiswa saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberikan saran, dan sebagainya.

Setelah tahap demi tahap dari langkah-langkah layanan bimbingan kelompok berjalan. Pada tahap kegiatan dilaksanakan teknik yang menjadi keistimewaan penelitian ini, yaitu teknik *role playing*. Pada tahap ini anggota kelompok diminta untuk melakukan *role playing* sesuai topik yang dibahas namun berkaitan dengan masalah yang dihadapi anggota kelompok. Sebagaimana pengertian *role playing* adalah dimana situasi masalah yang diperankan secara singkat dengan menekankan karakter atau sifat orang yang kemudian dilanjutkan dengan diskusi (Surjadi dalam Sitompul, 2015: 4). Dengan memanfaatkan dinamika kelompok dan teknik *role playing* ini, mahasiswa dilatih untuk mampu mengatasi gejala-gejala yang mereka hadapi dari kurangnya kreativitas afektif belajar, membantu memperoleh wawasan atau menambah pengetahuan tentang sikap yang kreatif dalam menyelesaikan masalah, mengembangkan imajinasi, mengembangkan kebebasan mengambil keputusan, berekspresi seutuhnya, serta mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara pemeranan dan diskusi bersama.

Dalam pelaksanaan teknik *role playing* ini anggota kelompok dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pemain dan observer. Dimana tugas pemain adalah memerankan situasi masalah yang dihadapi dengan ekspresi mereka sendiri sekaligus cara mereka sendiri dalam menerima masalah dan memecahkannya. Sedangkan tugas observer adalah mengamati pemain dan memberikan masukan dan perkembangan anggota pemain pada saat diskusi bersama. Pada praktik *role playing* pertama ini, terlihat beberapa anggota kelompok masih malu-malu untuk menunjukkan sikap kreatifnya. Mereka juga mengakui baru pertama kali ini melakukan *role playing* yang membuat mereka sedikit terkejut akan tetapi sangat puas dan senang bisa melakukan permainan peran yang sesuai dengan masalah yang mereka hadapi. Mereka tidak menyangka bahwa masalah yang terjadi didalam diri mereka benar-benar mereka perankan. Kemudian, mereka berkomitmen untuk lebih baik kedepannya dengan cara merealisasikan apa yang mereka dapatkan dari topik bahasan bimbingan kelompok dan *role playing* hari ini dan akan lebih berani lagi, tidak takut ditertawakan, dan tidak takut disalahkan ketika menyampaikan pendapatnya. Sehingga imajinasi seorang mahasiswa terus bermain terhadap hal-hal yang diamati, didengar, dan dipelajarinya.

Pada pertemuan kedua, topik yang dibahas adalah tertantang oleh kemajemukan. Pada pertemuan ini terlihat keaktifan anggota kelompok semakin baik dari pertemuan sebelumnya terutama dalam diskusi kelompok dan berbagi informasi. Mahasiswa memerankan situasi yang imajinatif yang membuat mereka lebih memahami diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, berkreasi, berekspresi seutuhnya dan berfikir bagaimana sebenarnya seseorang harus

berperilaku ketika menghadapi suatu masalah terutama dengan kreativitas afektif belajar. Dengan demikian mahasiswa memiliki dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang terhadap situasi-situasi yang rumit, serta melibatkan diri dalam tugas yang majemuk. Pada pertemuan ini juga salah satu tujuan bimbingan kelompok tercapai yaitu mampu mengatur diri, memiliki pendangannya sendiri, dan tidak sekedar membebek pendapat orang lain, berani menanggung sendiri efek serta konsekuensi dari tindakan-tindakannya (Winkel dan Hastuti, 2006: 564).

Pada pertemuan ketiga, topik yang dibahas adalah berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru. Dari topik ini mereka sangat tertarik untuk membahasnya. Sebab mereka berfikir bahwa keberanian itu mudah. Namun menerima suatu kritikan itu adalah hal yang ditakutkan sehingga mahasiswa kadang-kadang lebih memilih mundur ketika mendapatkan ide-ide kreatif. Namun, dengan diskusi kelompok dan melakukan *role playing* mahasiswa telah mengalami proses belajar yang baik. Pada pertemuan ini mahasiswa seperti JS, NN, NM, PG, NT, dan LT sudah menunjukkan keterbukaan sehingga anggota kelompok lebih berani untuk mengungkapkan isi pikiran, perasaan, dan pengalamannya serta berargumen dengan cara menggabungkan dirinya dalam situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan, situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian, serta situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, merasa, bertanya, mengklarifikasi, dan mengomunikasikan diri dalam anggota kelompok meskipun mendapat tantangan atau kritik (Clark dalam Ali & Asrori, 2011: 54). Dengan demikian mahasiswa memiliki kekuatan

untuk berani menerima tugas yang sulit meskipun ada kemungkinan gagal dan tidak mau dipengaruhi oleh orang lain.

Pada pertemuan keempat, topik yang dibahas adalah menghargai diri sendiri dan orang lain. Pada pertemuan ini wawasan mahasiswa semakin bertambah, mereka lebih bijaksana dalam menyikapi suatu persoalan dan berlomba-lomba untuk menjadi orang yang tidak pernah bosan untuk belajar dan tidak malu bertanya. Mahasiswa berkomitmen akan mulai memahami diri sendiri dengan cara memulai menghargai setiap dari karya atau kreativitas dan kelebihan yang dimilikinya. Mendukung keberbakatan orang lain adalah tanggung jawabnya ketika dirinya ingin dihormati dan dihargai. Hal ini merupakan salah satu sikap kreatif yang harus dimiliki seorang mahasiswa percontohan dan mahasiswa agen perubahan. Maka mahasiswa tidak akan berkecil hati ketika mendapatkan suatu penghargaan yang tidak sesuai dengan yang diharapkannya. Dimana melalui *role playing* ini mahasiswa mau mengungkapkan segala kejadian-kejadian yang berkaitan dengan menghargai diri sendiri dalam berkarya terutama menghargai kreativitas orang lain. Pada pertemuan ini juga salah satu tujuan bimbingan kelompok tercapai seperti, mahasiswa sudah memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik, pemikiran sempit, persepsi, wawasan dan sikap menjadi objektif, sertatidak terkungkung dan menjadi lebih afektif (Prayitno dalam Sitompul, 2015: 5). Maka dari kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini mahasiswa belajar dan latihan seperti apa kreativitas afektif belajar yang baik.

Selain itu, dengan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok ini mahasiswa menjadi semakin akrab. Dimana mereka sangat menunggu situasi yang

seperti ini, yaitu mereka bisa menjalin hubungan yang baik dengan teman mereka sekaligus mendapatkan informasi penting dan aktual.

Kemudian, setelah pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* mahasiswa diberikan laseg (penilaian segera). Mahasiswa merasa senang karena mereka bisa menuangkan hasil pemikiran mereka dalam sebuah kertas dengan format BMB3, yaitu berfikir, merasa, bersikap, bertindak, dan bertanggung jawab. Sehingga mahasiswa mengetahui perubahan apa yang telah didapatkan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam setiap pertemuan. Mahasiswa juga berkomitmen untuk menjadi seorang mahasiswa yang kreatif dan inovatif. Dimana salah satu cara yang akan mahasiswa lakukan adalah mengikuti kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan pola berfikir mereka, giat mencari informasi, tertantang oleh sesuatu yang unik dan kreatif sehingga memiliki keberanian yang tinggi terhadap hal-hal baru yang positif.

Dengan demikian, setelah 4 kali pertemuan kreativitas afektif belajar mahasiswa semakin baik, komprehensif dan semakin bersemangat dalam mengembangkan kemampuan yang mereka miliki menjadi suatu kreativitas yang sangat bermanfaat. Selain itu mahasiswa lebih mampu menyampaikan pendapat atau saran tanpa takut salah, bertanya, memberikan kesimpulan, bahkan dalam pelaksanaan *role playing* mereka mendapatkan ilmu baru yang sebelumnya selalu mereka pertanyakan. Dimana mahasiswa dapat memahami karakteristik seseorang yang memiliki kreativitas afektif belajar yang baik yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru, memiliki kemampuan berimajinasi yang baik,

berani mengambil risiko, dan memiliki sifat menghargai terhadap diri sendiri dan orang lain (Munandar, 1999: 12).

H. Keterbatasan Penelitian

Ketika melaksanakan rangkaian penelitian ini, peneliti juga menemukan beberapa kesulitan diantaranya :

1. Membutuhkan waktu untuk mengakrabkan para anggota kelompok selama 10 menit meskipun mereka berasal dari satu kelas yang sama.
2. Selama pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok pertemuan awal mahasiswa NM, NN, PG, JS, NT, dan LT masih merasa malu-malu untuk mengeluarkan pendapat sehingga inisiatif pemimpin kelompok agar mereka bisa mengeluarkan pendapat yang mereka miliki adalah memberikan kesempatan secara langsung dengan menunjuk anggota dan menunjukkan sikap pengharapan bahwa anggota kelompok yang belum pernah mengeluarkan pendapat harus berpartisipasi aktif selama mengikuti kegiatan tersebut.
3. Pelaksanaan teknik *role playing* pada pertemuan awal masih kurang serius. Sebab para anggota kelompok baru pertama kali mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role palying* ini. Sehingga pemimpin kelompok selalu menegaskan kembali bahwa pelaksanaan teknik ini sangat banyak manfaatnya dimana mahasiswa akan terlatih dalam hal bagaimana menyikapi suatu persoalan dan bagaimana seharusnya menjadi orang yang memiliki sikap kreatif.
4. Anggota kelompok tidak segan-segan membahas masalah yang berkaitan diantara sesama anggota. Sehingga pemimpin kelompok merasa

kewalahan sebab mahasiswa secara bergantian memberikan sarannya dengan menunjukkan emosi tinggi. Pemimpin kelompok kembali dalam hal ini menekankan bahwa salah satu tujuan dari layanan bimbingan kelompok adalah agar mahasiswa bisa bersosialisasi, berbagi pendapat, sehingga tidak ada SOK (saling menyalahkan, saling mengomeli, dan saling mengkritik) diantara anggota kelompok. Namun, mahasiswa semakin bisa memahami situasi yang mereka hadapi dan mampu untuk saling terbuka diantara sesama teman serta saling mendukung perkembangan orang lain terutama diantara anggota kelompok.

5. Penentuan waktu pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang terbatas juga membuat peneliti sedikit kesulitan. Peneliti harus bersikeras membagi jadwal pelaksanaan layanan bimbingan kelompok ini dan secara serius membicarakannya dengan anggota kelompok. Sehingga peneliti mengambil tindakan membuat grup whatsapp yang memberikan sedikit kemudahan untuk berdiskusi dengan para anggota kelompok sehingga peneliti dan mahasiswa membuat kesepakatan, kerjasama dan kesigapan untuk melaksanakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* disela-sela jadwal perkuliahan.