

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab III membahas pendekatan dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel, pengembangan instrumen penelitian, uji coba instrumen penelitian, prosedur pengolahan data, dan teknik analisis data.

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, merupakan pendekatan penelitian dengan metode-metode yang memungkinkan dilakukan pencatatan untuk menguji teori-teori tertentu, meneliti hubungan antar variabel, menggunakan instrumen-instrumen penelitian, dan perhitungan data-data yang dianalisis dengan prosedur perhitungan statistik (Creswell, 2013, hlm. 5).

Penelitian kuantitatif dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat efektivitas teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*. Tujuan utama penelitian dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui perbedaan perubahan sebelum dilakukan suatu tindakan (intervensi/treatment) dan setelah dilakukan suatu tindakan (intervensi/ treatment).

Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimental yaitu quasi eksperimen dengan *nonequivalent (pretest dan posstest) control group design*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tidak secara *random*. Masing-masing kelompok kontrol dan eksperimen diberikan *pre-test* dan *post-test*. Setelah *pre-test* diberikan, kelompok eksperimen diberikan perlakuan melalui teknik *role playing*. Untuk kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan khusus dengan teknik *role playing* hanya sebatas layanan seperti biasanya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap peningkatan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*. Desain penelitian *pre-test post-test non-equivalent control group* sebagai berikut.

Tabel 3. 1
Quasi-Eksperimen *Pre-Test Post-Test Non-Equivalent Control Group*

<i>Eksperimental Group (A)</i>	<i>Pretest</i> ————— <i>Treatment</i> ————— <i>Posttest</i>
<i>Control Group (B)</i>	<i>Pretest</i> ————— <i>Posttest</i> <i>No Treatment</i>

Keterangan:

Control Group = kelompok kontrol

Eksperimental Group = kelompok eksperimen

No Treatment = Tanpa perlakuan

Treatment = Pemberian perlakuan (Creswell, 2013, hlm. 242)

B. Partisipan

Partisipan penelitian adalah peserta didik SMA BPI 1 kelas XI dengan jumlah keseluruhan peserta didik 323 orang, namun dibatasi hanya pada peserta didik yang memiliki karakteristik peserta didik *underachiever*. Penentuan karakteristik partisipan peserta didik *underachiever* dalam penelitian didasarkan pada kriteria: dengan membandingkan skor IQ yang dimiliki peserta didik dengan prestasi akademik yang diperoleh dari nilai rata-rata raportnya dan hasil dari evaluasi guru

C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA BPI 1 Kota Bandung. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan *purposive sampling*, yaitu atas pertimbangan tertentu dalam hal ini adalah karakteristik peserta didik *underachiever*, setelah terdapat sampel yang sesuai dengan karakteristik peserta didik *underachiever* dibagi menjadi kelompok eksperimen, dan kelompok kontrol. Agar sampel data yang akan diteliti dapat teridentifikasi dengan baik motivasi berprestasinya dilakukan *pretes* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Langkah-langkah yang dilakukan pada saat menentukan sampel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1) Mengklasifikasikan peserta didik sesuai dengan karakteristik peserta didik *underachiever* pada saat studi pendahuluan, dengan membandingkan skor IQ yang dimiliki peserta didik dengan prestasi akademik yang diperoleh dari nilai rata-rata raportnya dan hasil dari evaluasi guru yaitu sebagai berikut.

Tabel.3.2
Sampel Penelitian Kelas XI SMA BPI 1 Bandung

NO	KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK	PESERTA DIDIK UNDERACHIEVER
1	XI-1	29	1
2	XI-2	26	1
3	XI-3	29	1
4	XI-4	35	0
5	XI-5	32	1
6	XI-6	35	1
7	XI-7	37	4
8	XI-8	34	5
9	XI-9	33	3
10	XI-10	33	3
Jumlah		323	20

Sumber: data diperoleh dari SMA BPI 1 Kota Bandung

2) Memberikan *pre test* kepada peserta didik *underachiever* di kelas XI, untuk mengetahui peserta didik *underachiever* yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Setelah diketahui peserta didik *underachiever* yang memiliki motivasi berprestasi rendah, berikutnya dibagi ke dalam dua kelompok. Satu kelompok termasuk ke dalam kelompok eksperimen, dan yang satunya termasuk ke dalam kelompok kontrol. Dengan jumlah 20 peserta didik *underachiever*, maka pembagiannya 10 peserta didik *underachiever* dalam kelompok eksperimen, dan 10 peserta didik pada kelompok kontrol. Pertimbangan menentukan jumlah tersebut berdasarkan perspektif bimbingan kelompok. Jumlah anggota kelompok

dalam mengikuti bimbingan kelompok adalah 8-16 orang (Winkel dan Hastuti, 2006, hlm. 31). Menurut Rusmana (2009, hlm. 14) jumlah ideal anggota kelompok dalam bimbingan kelompok jumlahnya tidak lebih dari 10. Dasar pertimbangan tersebut menjadi landasan peneliti dalam pembagian jumlah pada kelompok eksperimen, dan kelompok kontrol.

Pemilihan peserta didik *underachiever* pada jenjang kelas XI di SMA BPI 1 Kota Bandung dengan asumsi sebagai berikut.

- 1) Dalam lingkup psikologi perkembangan peserta didik kelas XI berada pada rentang usia 16- 17 tahun. Rentang usia tersebut berada pada masa perubahan kepribadian dengan berbagai pengaruh lingkungan sekitar yang banyak memengaruhi pola kepribadiannya sehingga berpengaruh besar terhadap motivasi berprestasi.
- 2) Pemilihan peserta didik *underachiever* dikarenakan peserta didik *underachiever* tidak dapat menampilkan potensinya, atau identik dengan keterlambatan akademik yang berarti bahwa keadaan peserta didik *underachiever* memiliki potensi yang cukup tinggi, tetapi tidak dapat memanfaatkannya secara optimal untuk meningkatkan motivasi berprestasinya
- 3) Belum pernah dilakukan perlakuan ataupun bantuan yang diberikan untuk menangani rendahnya motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* di SMA BPI 1 Kota Bandung.

D. Variabel dan Definisi Operasional

a. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel penelitian yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah *teknik role playing*, dan variabel terikat adalah motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*.

b. Definisi Operasional

1. Teknik *role playing*

Role playing adalah metode bervariasi untuk membangkitkan keterlibatan peserta didik dan memotivasi, selain itu sebagai pemecah permasalahan rutin dalam kegiatan pengajaran (Forsyth dan McMillan, 1991; dalam Barkley dkk,

2011). Sabina Kolodziej (2010, hlm. 46) menyatakan motivasi berprestasi dapat ditingkatkan dengan pemberian latihan, permainan peran (*role playing*), dan keterampilan psikologis yang akhirnya menuntut kinerja sekolah, yaitu peran guru terutama guru pembimbing/konselor.

Teknik *role playing* pada penelitian ini adalah kegiatan dengan memainkan suatu peran dilakukan oleh peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 yang dipimpin oleh guru bimbingan dan konseling/konselor (peneliti) untuk menciptakan sebuah suasana spontanitas yang baru serta memotivasi, agar peserta didik meningkat motivasi berprestasinya. Kegiatan teknik *role playing* yang dilakukan atau ditempuh terdiri enam kali pemeranan/intervensi *role playing* dan sembilan tahapan strategi kegiatan *role playing*, yaitu sebagai berikut.

- a) *Warming up*. Pemanasan yaitu berupaya menghangatkan suasana kelompok termasuk memberikan pengarahan pada peserta didik mengenai topik yang akan dibawakan. Tahap awal ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar lebih terlibat, tertarik pada topik permasalahan yang akan diangkat. Peranan di tahap awal ini sangat penting karena menjadi salah satu faktor penentuan keberhasilan dari teknik *role playing* itu sendiri.
- b) Menentukan dan memilih suatu peran. Pada tahap kedua pembimbing/konselor bersaa-sama dengan peserta didik memaparkan karakteristik, tugas dari peran yang akan diperankan. Peserta didik pun diberikan kesempatan untuk memilih perannya masing-masing secara sukarela. Dalam penentuan peran jika peserta didik tidak mampu memilih sendiri watak atau karakter peran yang sudah dipaparkan, maka konselor akan memilih peserta didik perannya yang sesuai.
- c) Menyusun tahap-tahap peran. Dalam tahapan ini peserta didik menyaipakan secara garis besar adegan yang akan di perankan. Konselor dalam tahap ini membantu peserta didik untuk menyiapkan adegan. Sebagai contoh pertanyaan yang dilakukan konselor dalam tahap ini yaitu; dimana pemeranan dilakukan?, apakah memakai kostum dan lain sebagainya. Tahap ini pun menjadi penting karena jika dipersiapkan secara baik akan tercipta suasana yang menyenangkan.
- d) Pengamatan. Dalam tahap ini merupakan penyiapan pengamat, hal ini disiapkan secara matang agar semua cerita yang akan dimainkan peserta didik dapat menghayati dan merasakan peran yang dimainkan secara aktif serta

mendiskusikannya. Pengamat agar terlibat, mereka sebaiknya diberikan tugas menilai peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, apakah pemeran menhayati?, bagaimana keunggulan atau efektif pemeran dalam penampilan perannya?.

e) Pemeranan. Pada tahap pemeranan ini peserta didik akan memainkan perannya secara spontan sesuai dengan perannya masing-masing. Mereka berusaha memainkan peran seperti apa yang dirasakan dalam dunia nyata. Proses pemeranan ini dilakukan secara singkat, sesuai dengan kompleksitas ataupun tingkat kesulitan masalah serta jumlah peserta didik yang terlibat. Dalam proses pemeranan ini dapat saja tidak berjalan sesuai dengan harapan karena peserta didik ada keraguan dengan apa yang harus diutarakan atau diungkapkan. Dalam situasi tertentu adakalanya peserta didik terlalu keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari memakan waktu yang lama, sehingga konselor perlu jeli kapan bermain peran itu dihentikan. Pemeranan pendapat dihentikan pada saat terjadinya pertentangan agar dapat memancing permasalahan untuk didiskusikan.

f) Tahap diskusi dan evaluasi. Dalam tahap diskusi ini akan mudah untuk dimulai jika saja pemeranan dan pengamatan semuanya telah terlibat dalam role playing. Diskusi diawali dengan sebuah pertanyaan yang diberikan pada peserta didik, agar suasana diskusi terpancing. Memulai menafsirkan tentang baik tidaknya peran yang dimainkan, menganalisis pesan yang terdapat dalam peran yang dimainkan. Dengan sebuah pertanyaan apakah sudah tepat peran dan pemeranan yang dilakukan tadi memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

g) Pemeranan ulang. Tahapan ini dilakukan berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi mengenai suatu alternatif pemeranan. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Perubahan peran meliputi watak dan karakter dalam permainan ini, sehingga setiap perubahan peran akan memengaruhi peran lainnya.

h) Diskusi dan evaluasi ke-dua. Tahap ini sama seperti tahap awal diskusi dan evaluasi, namun dibuat agar dapat dianalisa hasil dari pemeranan ulang. Dalam tahap ini juga terdapat pemecahan masalah yang mungkin sudah jelas. Peserta didik menyetujui cara memecahkan masalah yang dihadapi, walaupun masih terdapat kemungkinan adanya peserta didik yang tidak menyetujui. Akhirnya

kesepakatan memecahkan masalah tidak leterlek karena masalah tidak ada cara pasti.

i) Berbagi pengalaman dan kesimpulan. Pada tahap ini berbagai pengalaman dimana membantu para peserta didik memperoleh pengalaman berharga, karena role playing tujuan utamanya memberikan pengalaman berharga dalam hidup melalui kegiatan interaksional. Adanya tukar menukar pengalaman antar peserta didik. Pada akhirnya semua pengalaman peserta didik dapat di ungkapkan atau muncul secara spontan.

2. Motivasi Berprestasi Peserta Didik *Underachiever*

Motivasi berprestasi dipahami sebagai kesungguhan, semangat atau daya dorong serta penggerak yang dimiliki oleh peserta didik *underachiever*. Rimm (dalam Reis dan McCoach, 2000) berpendapat bahwa *underachiever* adalah ketidaksesuaian antara prestasi yang diprediksi dan prestasi aktual. *Underachiever* dengan pengertian lainnya adalah sebuah kegagalan mengembangkan atau menggunakan potensi diri tanpa mengacu pada kriteria eksternal lainnya..

Motivasi berprestasi dalam teori McClelland termasuk teori model pembangkit afeksi dan yang menjadi dasar timbulnya motivasi adalah perubahan situasi afeksi. Afeksi menurut McClelland (1963, hlm. 30-31) adalah dasar motivasi karena: (1) penting dalam mengendalikan tingkah laku pada taraf akal sehat; (2) lebih dari pada kebutuhan-kebutuhan jaringan tubuh yang digunakan hewan tingkat rendah dalam rangka “kepekaan memilih” yang mengarahkan tingkah lakunya. Intensitas motivasi seseorang dapat diketahui melalui suatu fantasi, imajinasi dalam respon-respon verbal.

Motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah upaya peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 mendorong, meningkatkan, dan mengembangkan diri dengan mengungguli peserta didik lainnya untuk mendapatkan prestasi akademik yang ditandai adanya perubahan situasi afeksi. Motivasi berprestasi secara operasional ialah skor motivasi berprestasi yang dilihat dalam kategori awal dari setiap peserta didik *underachiever*, yaitu kebutuhan *need for achievement* (N), di dalam mencapai suatu tujuan, dengan adanya kemungkinan menunjukkan suatu tujuan, yaitu pemikiran tentang tujuan-tujuan yang ingin dicapai atau *positive anticipatory goal*

state (Ga+). Selain itu, bisa menunjukkan rasa cemas terhadap kemungkinan gagalnya satu tujuan atau *negative anticipatory goal state* (Ga-). Mungkin pula ada timbul kegiatan yang ditempuh menunjukkan daya upaya untuk mencapai suatu hasil atau *instrumental activity* (I), daya upaya ini mungkin berhasil atau gagal. Dalam mencapai suatu tujuan-tujuan terkadang terdapat hambatan-hambatan, baik yang datang dari luar diri individu yang sering disebut dengan *environmental obstacles* (Bw) maupun hambatan yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri yang disebut *personal obstacles* (Bp).

Dalam kaitannya dengan pencapaian hasil, terdapat pula suatu reaksi-reaksi afeksi, baik reaksi positif terhadap hasil yang dicapai atau *positive affective state* (G+) maupun reaksi negatif terhadap kegagalan yang dialaminya atau *negative affective state* (G-). Terdapat bantuan atau sesuatu yang bersimpati kepada individu yang mendorong dan membantu mengarahkan kegiatan individu, terkadang diperlukan dalam mencapai suatu tujuan atau disebut dengan *nurturant press* (Nup).

Suatu imajinasi yang dibuat atau *achievement imagery* (AI): dapat mungkin mengandung fantasi “hasil yang semu”, yakni *double achievement imagery* (TI); atau mungkin dapat tidak menunjukkan fantasi adanya sesuatu hasil yang ingin dicapai, yakni *unrelated imagery* (UI).

Kekuatan ataupun intensitas motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* dapat diukur dari 10 indikator, yaitu: (1) kebutuhan memperoleh hasil; (2) kebutuhan untuk melakukan kegiatan dalam memperoleh hasil; (3) intensitas terhadap pencapaian tujuan; (4) intensitas kecemasan terhadap kemungkinan gagalnya mencapai tujuan; (5) kebutuhan untuk mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari diri sendiri dalam mencapai tujuan; (6) kebutuhan untuk mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari luar; (7) intensitas kepuasan subjek terhadap hasil yang dicapai; (8) intensitas kekecewaan terhadap kegagalan; (9) dorongan yang membantu mengarahkan kegiatan; dan (10) intensitas keinginan untuk mencapai hasil yang sebaik-baiknya.

E. Instrumen dan Pengumpul Data

Instrumen penelitian menggunakan alat ukur mengenai motivasi berprestasi yang dikembangkan oleh Laboratorium Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia (2006) berdasarkan teori McClelland (1963). Alat ukur tersebut digunakan dengan metode bertanya kepada peserta didik dengan seksama, subjek harus memilih salah satu pernyataan (Sudaryat & Budiman, 2005, hlm. 4). Alat ukur tersebut sudah terstandarisasi secara ilmiah sehingga diasumsikan layak untuk digunakan, disamping itu akan menambah fakta empiris-sattistiknya untuk alat ukur tersebut. Adapun penggunaan alat tes tersebut dilakukan pada saat pretes tanggal 18 september 2015, sedangkan posttest tanggal 3 desember 2015 bertempat di SMA BPI 1 Bandung.

1. Kisi-kisi Instrumen

Pengembangan kisi-kisi instrumen berupa angket tentang motivasi berprestasi yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Pengembangan Alat Ukur Motivasi berprestasi

No	Sub Kategori	Butir Soal
1	Adanya suatu hasil yang ingin dicapai (Al)	Pernyataan A:
	1. Kebutuhan memperoleh hasil (N)	1, 6,11, 16, 21, 26, 31, 36, 41, 46
	2. Melakukan kegiatan dalam memperoleh hasil (I)	2, 7, 12, 17, 22, 27, 32, 37,42, 47
	3. Intensitas kecemasan pencapaian (Ga+)	3, 8, 13,18,23,28,33,38, 43, 48
	4. Kecemasan terhadap kegagalan (Ga-)	4, 9, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49
	5. Mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari diri sendiri (Bp)	5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50
	6. Mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari luar diri (Bw)	56, 61, 66, 71, 81, 86, 91, 96
	7. Kepuasan subjek kepada hasil (G+)	52,62,67,72,77,87,92,97
	8. Kekecewaan terhadap kegagalan (G-)	53,58,68,73,78,83,93,98
	9. Dorongan yang membantu mengarahkan (Nup)	54,59,64,74,79,84,89,99
10. Intensitas keinginan untuk mencapai hasil dengan sebaik-baiknya (Ach.T)	55,60,60,79,80,85,90,95	
2	Tidak ada sesuatu yang ingin dicapai (UI)	Pernyataan B: 26 s.d. 50 & 76 s.d. 100
3	Keraguan apa yang ingin dicapai (TI)	Pernyataan B: 01 s.d. 25,51,& 75

Mochamad Abdul Azis Amir, 2015

EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI PESERTA DIDIK UNDERACHIEVER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Pengumpul Data

Dalam pengumpulan data untuk mengukur motivasi berprestasi, selain digunakan instrument alat ukur motivasi berprestasi, dikembangkan alat pengumpul data lainnya, yaitu.

- a) Jurnal harian. Agar dapat diketahui secara komprehensif teknik *role playing* mengalami peningkatan atau penurunan, dilakukan dengan melihat hasil yang dirasakan dari jurnal harian sampel peserta didik *underachiever*.
- b) Observasi. Dilakukan observasi (pengamatan) secara langsung untuk mengetahui perubahan peningkatan motivasi berprestasi dan penerimaan diri anggota kelompok saat intervensi berlangsung.

F. Uji Coba Instrumen

1. Pengujian Alat Ukur

Hasil uji coba telah dilakukan oleh Sudaryat Nurdin Akhmad dan Nandang Budiman (2005), yang menjadi rujukan secara terperinci diperoleh informasi sebagai berikut.

a) Uji Validitas

No	Nama Variabel/Subkategori	Indeks Validitas
1	Adanya suatu hasil yang ingin dicapai (AI)	0,164 - 0,692
2	Tidak ada sesuatu yang ingin dicapai (UI)	0,097 - 0,764
3	Keraguan apa yang ingin dicapai (TI)	0,191 - 0,572

b) Uji Reliabilitas

No	Nama Variabel/Subkategori	Indeks Reliabilitas
1	Adanya suatu hasil yang ingin dicapai (AI)	0,727 (Tinggi)
2	Tidak ada sesuatu yang ingin dicapai (UI)	0,781 (Tinggi)
3	Keraguan apa yang ingin dicapai (TI)	0,637 (Sedang)

2. Ujicoba Instrumen

Instrumen yang digunakan sudah memiliki standar baku secara statistik, untuk kepentingan ujicoba ini yang diukur ialah taraf reliabilitasnya saja. Hasil yang diperoleh sebagai berikut.

No	Nama Variabel/Subkategori	Indeks Reliabilitas
1	Adanya suatu hasil yang ingin dicapai (AI)	0,712 (Tinggi)
2	Tidak ada sesuatu yang ingin dicapai (UI)	0,881 (Tinggi)
3	Keraguan apa yang ingin dicapai (TI)	0,619 (Sedang)

3. Penentuan Batas kelompok

Data yang telah dikumpulkan akan dibuat atau disajikan dalam bentuk persentase. Selain itu untuk mengelompokkan peserta didik digunakan rata-rata 50 dan standar deviasi 10, melalui skor T. Penentuan kedudukan peserta didik dengan skor ini akan melihat posisi seorang individu berdasarkan jumlah deviasi standar di atas atau dibawah nilai referensi rata-rata kelompoknya, dengan rumus.

$$T = 50 + (10 \times Z)$$

- T = Skor T atau skor matang yang dicari
 50 = Konstanta nilai tengah sebagai rata-rata
 10 = Konstanta standar deviasi
 Z = Nilai yang diperoleh dari perbedaan antara nilai asli dengan rata-ratanya dibagi dengan simpangan baku

Dalam menentukan kedudukan motivasi berprestasi peserta didik menurut Azwar (2005) dibagi ke dalam lima ranking dengan memodifikasi seperlunya, sebagai berikut.

$(M + 1,5s) < X$	nilai A (Sangat tinggi)
$(M + 0,5s) < X \leq (M + 1,5s)$	nilai B (Tinggi)
$(M - 0,5s) < X \leq (M + 0,5s)$	nilai C (Sedang)
$(M - 1,5s) < X \leq (M - 0,5s)$	nilai D (Rendah)
$X \leq (M - 1,5s)$	nilai E (Sangat Rendah)

Sebagai ilustrasi, berikut diberikan contoh cara memperoleh motif berprestasi. Diketahui. Rerata Skor $T = 50$, Simpangan Baku skor $T = 10$. Ditanyakan : Motivasi berprestasi?, dijawab sebagai berikut.

$$\begin{aligned} 50 + 1.5 \cdot 10 &\approx 65 \\ 50 + 0.5 \cdot 10 &\approx 55 \\ 50 - 0.5 \cdot 10 &\approx 45 \\ 50 - 1.5 \cdot 10 &\approx 35 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil diatas, dibuat kalsifikasi sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kualifikasi Motivasi Berprestasi Peserta Didik Kelas XI

No	SKOR	KUALIFIKASI
1	≥ 66	Tinggi Sekali (TS)
2	56 – 65	Tinggi (T)
3	46 – 55	Sedang (Sd)
4	36 – 45	Rendah (R)
5	≤ 35	Rendah Sekali (RS)

Untuk memenuhi kualifikasi hasil, sebagai pengembangan rujukan hasil adalah sebagai berikut.

- SANGAT TINGGI** : Pada tingkatan ini peserta didik memiliki motivasi berprestasinya telah mencapai tingkat yang optimal pada setiap aspek indikatornya sekitar 81-100%.
- TINGGI** : Peserta didik pada tingkatan ini motivasi berprestasinya baru mecapai tingkat yang optimal pada setiap aspek dan indikatornya sekitar 61-80%.
- SEDANG** : Peserta didik pada tingkat ini motivasi berprestasinya masih mencapai tingkatan yang optimal pada setiap aspek dan indikatornya (sekitar 41-60%)
- RENDAH** : Peserta didik pada tingkatan ini motivasi berprestasinya kurang optimal pada setiap aspek dan indikatornya (sekitar 21-40)
- SANGAT RENDAH** : Peserta didik pada tingkat ini motivasi berprestasinya tidak optimal pada setiap aspek dan indikatornya (sekitar 21% ke bawah).

4. Pengolahan dan Penyekoran Data Hasil Penelitian

Analisis data dilakukan dengan, menempuh tahapan sebagai berikut.

1. **Verifikasi.** Dilakukannya verifikasi bertujuan untuk menyeleksi atau memeriksa kelengkapan jumlah angket dan lembar alternatif respons alat ukur motivasi berprestasi yang terkumpul. Tahapan verifikasi yang dilakukan sebagai berikut.

- a) Dilakukan pengecekan angket yang terkumpul dan sesuai dengan petunjuk pengisian.
- b) Melakukan pemberian nomor urut pada setiap angket untuk menghindari kealahan pada saat rekapitulasi data.

2. **Skoring.** Penyekoran atau skoring dalam penelitian ini, dilakukan secara sederhana mengacu pada pedoman sebagai berikut.

- a) Menjumlahkan/menghitung baris nomor item 1, 6, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41, 46, dan baris berikutnya yang memilih A. Untuk nomor 13, 19, dan 25 jawaban A tidak dihitung karena terkena garis konsistensi. Hasil penjumlahan kemudian disimpan pada baris masing-masing, dalam hal ini hasil hitungannya disimpan pada kolom AI.
- b) Menghitung/menjumlahkan nomor item 26, 31, 36, 41, dan 46 yang memilih/melingkari B. Kemudian hasil penjumlahannya disimpan pada baris yang sama pada langkah a, dan disimpan pada kolom UI.
- c) Apabila langkah a dan b telah dilakukan, maka hasil penjumlahan AI dikurangi penjumlahan UI, dan hasilnya disimpan pada baris yang sama (pada langkah a dan b), dan ditempatkan pada kolom S.
- d) Dilakukan penghitungan untuk baris nomor 51, 56, 61, 66, 71, 76, 81, 86, 91, 96, dan baris berikutnya, yang memilih atau melingkari A. Untuk nomor 76, 82, 88, 94, dan 100, jawaban A tidak dihitung karena terkena garis konsistensi. Hasil penjumlahannya disimpan pada baris masing-masing, dalam hal ini hasil hitungannya disimpan pada kolom AI.
- e) Menjumlahkan/menghitung nomor item 76, 81, 86, 91, dan 96 yang memilih/melingkari B. Kemudian hasil penjumlahannya disimpan pada baris yang sama pada langkah d, dan disimpan pada kolom UI.

- f) Langkah d dan e telah dilakukan, maka hasil penjumlahan AI dikurangi penjumlahan UI, dan hasilnya disimpan pada baris yang sama (pada langkah d dan e), dan ditempatkan pada kolom S.
- g) Menghitung skor konsistensi, item nomor 1, 7, 13, dan 25 ditarik garis diagonal ke bawah sehingga sama atau berpasangan dengan item nomor 51, 57, 63, 69, dan 75 (artinya: 1:51;7:57;13:63;19:69; dan 25:27). Sama seperti halnya dengan nomor di atas nomor 26, 32, 38, 44, dan 50 ditarik garis diagonal ke bawah sehingga sama atau berpasangan dengan item nomor 76, 82, 88, 94, dan 100 (artinya: 26:76; 32: 82: 38:88; 44:94; dan 50:100). Apabila masing-masing pasangan tersebut menunjukkan pilihan jawaban (huruf) yang sama, maka pada kotak yang disediakan, diberi tanda cek (\checkmark), yang artinya sama dengan 1, jika berbeda maka pada kotak yang disediakan, diberi tanda silang (X), yang artinya sama dengan 0. Setelah semua pasangan tersebut dihitung, maka pada kotak Kon, tanda cek (\checkmark) dijumlahkan.

G. Prosedur Penelitian dan Tahapan Penelitian

1. Prosedur Penelitian.

Prosedur penelitian dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan.

a. Tahap Persiapan

Dalam tahapan persiapan, dilakukan enam kegiatan sebagai berikut.

Identifikasi masalah yang terjadi di lapangan dengan melakukan studi pendahuluan di lokasi yang akan diteliti guna melihat fenomena yang terjadi dan menetapkan fokus permasalahan.

- a) *Literature review*. Dengan membaca, menelaah literatur-literatur yang sesuai dengan fokus permasalahan yaitu *role playing*, motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*.
- b) Penyusunan proposal penelitian dan konsultasi dengan dosen pembimbing akademik.
- c) Pengajuan permohonan pengangkatan pembimbing tesis oleh Direktur Pasca Sarjana UPI.
- d) Bimbingan tesis dengan dosen pembimbing tesis.

- e) Permohonan ijin penelitian.
- f) Penentuan sampel penelitian.
- g) Dilakukan pre tes kepada peserta didik *underachiever* yang sebelumnya telah diklasifikasikan atau dikelompokkan menggunakan indikator-indikator peserta didik *underachiever* yang memiliki motivasi berprestasi rendah.

b. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dengan tahap pelaksanaannya meliputi.

- a) Memberikan instrumen motivasi berprestasi kepada peserta didik kelas XI SMA BPI 1 untuk data awal (pretes) mengetahui tingkat motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*.
- b) Merumuskan teknik *role playing* yang disesuaikan dengan gambaran peningkatan motivasi berprestasi.
- c) Melaksanakan intervensi dengan menggunakan rancangan intervensi *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik, pada kelompok eksperimen selama 3 pekan.
- d) Uji efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*, dengan tahapan sebagai berikut: (1) awal penelitian ini dilihat dari gambaran motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* yang dijadikan sampel penelitian dan terdiri dari kelompok eksperimen dan kontrol; (2) pemberian perlakuan dengan teknik *role playing* dilakukan sebanyak enam kali pemeranan hanya kepada kelompok eksperimen dengan delapan tahapan strategi *role playing*. Untuk kelompok kontrol hanya pre tes dan pos tes saja; (3) pengungkapan kondisi akhir motivasi berprestasi yang telah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen, dan yang tidak diberikan perlakuan pada kelompok kontrol; dan (4) perhitungan efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* SMA BPI 1 kelas XI, dengan cara uji hipotesis dan signifikansi hasil pre tes dan pos tes.

c. Tahap pelaporan

Pada tahap ini dilakukan pengolahan dan analisis data regulasi motivasi berprestasi untuk mengukur tingkat motivasi berprestasi pada kelas eksperimen sebelum dan setelah dilakukan perlakuan teknik *role playing*, dan dibandingkan dengan hasil pre tes, juga pos tes kelas kontrol. Pelaksanaan tersebut dilakukan

agar dapat mengetahui kemungkinan adanya perubahan pada kelas eksperimen, yang diakibatkan dari pemberian perlakuan, dan akhirnya penyusunan dalam bentuk tesis.

H. Pedoman/Program Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik *Underachiever* Kelas XI SMA BPI 1 Bandung

1. Rasional

Motivasi berprestasi sangat diperlukan untuk menimbulkan semangat yang ada dalam diri seorang peserta didik. Dalam kegiatan yang terkait dengan belajar, motivasi berprestasi sangat dibutuhkan karena sebagai usaha yang harus dilakukan untuk mencapai kesuksesan dalam kompetisi atau persaingan yang berdasar pada suatu keunggulan prestasi orang lain ataupun prestasi diri sebelumnya (McClelland, 1987, hlm. 224).

Tidak semua peserta didik di sekolah memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, dan tidak sedikit yang memiliki potensi yang baik dalam perkembangan belajarnya namun pada akhirnya prestasi yang dihasilkan rendah, serta jauh dari harapan (*ekspektasi*). Seharusnya peserta didik yang memiliki potensi baik dalam belajar, terutama potensi inteligensinya tidak akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena sudah jelas potensi yang dimilikinya sangat baik, namun pada kenyataannya tidak sesuai. Peserta didik yang mengalami hal tersebut, dalam dunia pendidikan disebut *underachiever*.

Seorang peserta didik jika tidak memiliki motivasi berprestasi maka akan memiliki hambatan-hambatan di dalam pelaksanaan pembelajarannya, misalnya saja tidak memiliki prestasi yang unggul bahkan tergolong rendah, maka dalam perjalanan pembelajarannya akan tidak berjalan sesuai dengan yang di perkirakan.

Motivasi berprestasi sangat diperlukan oleh semua peserta didik, apalagi bagi peserta didik *underachiever*, karena peserta didik *underachiever* memiliki ketidaksesuaian antara prestasi yang diprediksi dan prestasi aktual, dapat pula dikatakan memiliki sebuah kegagalan mengembangkan atau menggunakan potensi diri tanpa mengacu pada kriteria eksternal lainnya.

Seyogyanya peserta didik *underachiever* yang memiliki potensi besar untuk berprestasi perlu memiliki motivasi yang tinggi. Dengan adanya motivasi

berprestasi tinggi, memberikan landasan yang penting untuk menyelesaikan perilaku kognitif seperti perencanaan, organisasi, pengambilan keputusan, belajar, dan penilaian (Kulwinder, 2011, hlm. 162).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMA BPI 1 Bandung terdapat peserta didik *underachiever* dengan motivasi berprestasi yang rendah. Kecenderungan tersebut terindikasi dari hasil pengukuran psikologis (psikotes) dan hasil prestasi belajar yang rendah. Hal lainnya diindikasikan dengan adanya beberapa peserta didik yang membolos sekolah, kesiangan, tidak memerhatikan guru dengan baik, bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Fenomena yang dipaparkan tersebut, pada akhirnya memerlukan upaya/tindakan tepat yang harus dilakukan oleh guru bimbingan konseling dalam memotivasi peserta didik *underachiever* agar lebih meningkat motivasi berprestasinya. Salah satu upaya yang dianggap tepat adalah dengan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*.

Role playing merupakan teknik yang dianggap tepat karena Harmer (2002) menyatakan bahwa *role playing* menyenangkan dan memotivasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan memberikan kesempatan pada peserta didik. Motivasi berprestasi akan meningkat dengan *role playing*, sebab Forsyth dan McMillan (dalam Barkley, dkk., 2011) berpendapat jika *role playing* adalah metode bervariasi untuk lebih memotivasi peserta didik, dan membangkitkan keterlibatan peserta didik, selain itu sebagai pemecah permasalahan rutin dalam kegiatan pengajaran.

b. Tujuan

Melalui program intervensi teknik *role playing* yang hendak ingin dicapai adalah meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* yang rendah dan sangat rendah sekali. Adapapun secara khusus tujuan intervensi untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* yang rendah dan sangat rendah yang ingin dicapai adalah.

1. Kebutuhan memperoleh hasil (N)
2. Melakukan kegiatan dalam memperoleh hasil (I)
3. Intensitas kecemasan pencapaian (Ga+)

4. Kecemasan terhadap kegagalan (Ga-)
5. Mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari diri sendiri (Bp)
6. Mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari luar diri (Bw)
7. Kepuasan subjek kepada hasil (G+)
8. Kekecewaan terhadap kegagalan (G-)
9. Dorongan yang membantu mengarahkan (Nup)
10. Intensitas keinginan untuk mencapai hasil dengan sebaik-baiknya (Ach.T)

c. Strategi Langkah-Langkah Dalam Teknik *Role Playing*

Teknik *Role Playing* yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebanyak enam kali sesi intervensi *role playing*, dengan sembilan langkah/tahapan strategi yaitu sebagai berikut.

- 1) *Warming up*. Pemanasan yaitu berupaya menghangatkan suasana kelompok termasuk memberikan pengarahan pada peserta didik mengenai topik yang akan dibawakan. Tahap awal ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar lebih terlibat, tertarik pada topik permasalahan yang akan diangkat. Peranan di tahap awal ini sangat penting karena menjadi salah satu faktor penentuan keberhasilan dari teknik *role playing* itu sendiri.
- 2) Menentukan dan memilih suatu peran. Pada tahap kedua pembimbing/ konselor bersama-sama dengan peserta didik memaparkan karakteristik, tugas dari peran yang akan diperankan. Peserta didik pun diberikan kesempatan untuk memilih perannya masing-masing secara sukarela. Dalam penentuan peran jika peserta didik tidak mampu memilih sendiri watak atau karakter peran yang sudah dipaparkan, maka konselor akan memilih peserta didik perannya yang sesuai.
- 3) Menyusun tahap-tahap peran. Dalam tahapan ini peserta didik mempersiapkan secara garis besar adegan yang akan di perankan. Konselor dalam tahap ini membantu peserta didik dalam mempersiapkan adegan. Sebagai contoh pertanyaan yang dilakukan konselor dalam tahap ini yaitu; dimana pemeranan dilakukan?, apakah memakai kostum dan lain sebagainya. Tahap ini pun menjadi penting karena jika dipersiapkan secara baik akan tercipta suasana yang menyenangkan.

4) Pengamatan. Dalam tahap ini merupakan mempersiapkan pengamat, hal tersebut disiapkan secara matang agar semua cerita yang akan dimainkan peserta didik dapat menghayati dan merasakan peran yang dimainkan secara aktif serta mendiskusikannya. Pengamat agar terlibat, mereka sebaiknya diberikan tugas menilai peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, apakah pemeran menghayati?, bagaimana keunggulan atau efektif pemeran dalam penampilan perannya?.

5) Pemeranan. Pada tahap pemeranan ini peserta didik akan memainkan perannya secara spontan sesuai dengan perannya masing-masing. Mereka berusaha memainkan peran seperti apa yang dirasakan dalam dunia nyata. Proses pemeranan ini dilakukan secara singkat, sesuai dengan kompleksitas ataupun tingkat kesulitan masalah serta jumlah peserta didik yang terlibat. Dalam proses pemeranan ini dapat saja tidak berjalan sesuai dengan harapan karena peserta didik ada keraguan dengan apa yang harus diutarakan atau diungkapkan. Dalam situasi tertentu terkadang peserta didik terlalu asyik bermain peran sehingga tanpa disadari memakan waktu yang lama, sehingga konselor perlu jeli kapan bermain peran itu dihentikan. Pemeranan pendapat dihentikan pada saat terjadinya pertentangan agar dapat memancing permasalahan untuk didiskusikan.

6) Tahap diskusi dan evaluasi. Dalam tahap diskusi ini akan mudah untuk dimulai jika saja pemeranan dan pengamatan semuanya telah terlibat dalam role playing. Diskusi diawali dengan sebuah pertanyaan yang diberikan pada peserta didik, agar suasana diskusi terpancing. Memulai menafsirkan tentang baik tidaknya peran yang dimainkan, menganalisis pesan yang terdapat dalam peran yang dimainkan. Dengan sebuah pertanyaan apakah sudah tepat peran dan pemeranan yang dilakukan tadi memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

7) Pemeranan ulang. Tahapan ini dilakukan berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi mengenai suatu alternatif pemeranan. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Perubahan peran meliputi watak dan karakter dalam permainan ini, sehingga setiap perubahan peran akan memengaruhi peran lainnya.

8) Diskusi dan evaluasi ke-dua. Tahap ini sama seperti tahap awal diskusi dan evaluasi, namun dibuat agar dapat dianalisa hasil dari pemeranan ulang. Dalam

tahap ini juga terdapat pemecahan masalah yang mungkin sudah jelas. Peserta didik menyetujui cara memecahkan masalah yang dihadapi, walaupun masih terdapat kemungkinan adanya peserta didik yang tidak menyetujui. Akhirnya kesepakatan memecahkan masalah tidak leterlek karena masalah tidak ada cara pasti.

9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan. Pada tahap ini berbagai pengalaman dimana membantu para peserta didik memperoleh pengalaman berharga, karena *role playing* tujuan utamanya memberikan pengalaman berharga dalam hidup melalui kegiatan interaksional. Adanya tukar menukar pengalaman antar peserta didik. Pada akhirnya semua pengalaman peserta didik dapat diungkapkan atau muncul secara spontan.

d. Pelaksanaan

Pelaksanaan program intervensi teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* SMA BPI 1 Bandung dilaksanakan oleh guru bimbingan dan konseling. Program intervensi direncanakan dilaksanakan selama enam kali intervensi pertemuan dengan sembilan tahapan strategi, ditambah dengan pretes pada sesi awal sebelum intervensi dilaksanakan, dan postes di sesi akhir setelah intervensi dilakukan. Adapun rencana operasional/ pelaksanaannya adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5
Operasional Program Intervensi
Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik *Underachiever* SMA BPI 1 Kota Bandung

No	Nama Kegiatan	Tujuan	Sasaran	Materi & Metode	Proses Pelaksanaan Kegiatan	Waktu
1	(Sebelum Intervensi) Sosialisasi dengan Kepala Sekolah, Wali kelas, koordinator BK, guru Mata pelajaran, dan peserta didik	Untuk dapat mengetahui pihak sekolah/terkait mengetahui program intervensi untuk meningkatkan motivasi berprestasi	seluruh Personil yang terlibat dalam kegiatan	Penerapan Program Intervensi untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik <i>underachiever</i>	- menghubungi Koordinator BK dan Guru BK. - Peneliti menjelaskan tujuan serta program intervensi yang dilakukan - Peneliti meminta masukan serta saran, agar kegiatan dapat dilaksanakan dengan baik - Pretes	Dilaksanakan pada awal Bulan September
2	(Sebelum Intervensi) Pretes	Untuk mengetahui tingkat motivasi berprestasi peserta didik <i>underachiever</i>	Seluruh peserta didik <i>underachiever</i>	Metode: Penugasan pada peserta didik	-Peneliti menjelaskan secara singkat mengenai tujuan dilakukan pretes -Seluruh peserta didik <i>underachiever</i> melakukan mengisi kuesioner/ instrumen pengukuran motivasi berprestasi	Bulan September
3	(Selama Pelaksanaan Intervensi) Pelaksanaan <i>role playing</i>	Memberikan bantuan kepada peserta didik <i>underachiever</i> agar dapat meningkatkan motivasi berprestasinya	Seluruh peserta didik <i>underachiever</i> kelas XI SMA BPI 1	Materi <i>role playing</i> dirancang dan disusun dalam satuan kegiatan layanan bimbingan konseling yang sesuai dengan aspek/komponen sebagai berikut.	1. Menyusun satuan kegiatan layanan bimbingan konseling yang disesuaikan dengan komponen yang ingin ditingkatkan.	Pertengahan Bulan Oktober sampai dengan

			Bandung	<p>a. Kebutuhan memperoleh hasil (N) dan Melakukan kegiatan dalam memperoleh hasil (I).</p> <p>b. Kecemasan terhadap kegagalan (Ga-) dan Intensitas kecemasan pencapaian (Ga+)</p> <p>c. Dorongan yang membantu mengarahkan (Nup);</p> <p>d. Mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari diri sendiri (Bp) dan Mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari luar diri (Bw).</p> <p>e. Kepuasan subjek kepada hasil (G+) dan Intensitas keinginan untuk mencapai hasil dengan sebaik-baiknya (Ach.T)</p> <p>f. Kekecewaan terhadap kegagalan (G-)</p>	<p>2. Melaksanakan satuan kegiatan layanan bimbingan konseling sesuai dengan tahapan kegiatan yang tertera dan waktu yang telah ditentukan pada perencanaan operasional.</p> <p>Melaksanakan evaluasi keterlaksanaan satuan layanan kegiatan layanan dalam pencapaian sikap yang telah dikembangkan</p>	November
4	(Setelah dilakukan Intervensi) Pretes	Mengetahui hasil kondisi perubahan motivasi berprestasi peserta didik <i>underachiever</i> setelah menerima intervensi/treatment	Seluruh peserta didik <i>underachiever</i>	Metode: Penugasan pada peserta didik	<p>1. Menjelaskan mengenai tujuan dalam refleksi akhir.</p> <p>2. peserta didik mengerjakan soal-soal instrument motivasi berprestasi</p>	Bulan November
5	(Setelah proses pelaksanaan) Evaluasi dan Tindak lanjut	Menyempurnakan program, dan tindak lanjut yang membutuhkan perbaikan & pengembangan	Komponen sekolah	Semua kegiatan yang terkait dengan peningkatan motivasi berprestasi peserta didik <i>underachiever</i>	<p>a. Meminta masukan pada guru BK dan guru mata pelajaran</p> <p>b. evaluasi</p>	Akhir Bulan November

e. Waktu Pelaksanaan

Program intervensi dilaksanakan dengan waktu yang telah ditetapkan yaitu, seminggu dua kali pertemuan sebagaimana kesepakatan dan jadwal/ jam dari sekolah SMA BPI 1 Bandung.

f. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Dilakukannya evaluasi bertujuan untuk mengukur pelaksanaan dan keberhasilan program intervensi efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan penerimaan diri anggota kelompok. Evaluasi dilakukan pada setiap sesi intervensi dan setelah program intervensi dilaksanakan secara keseluruhan.

Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi proses dan evaluasi hasil, yaitu sebagai berikut.

a) Evaluasi Proses. Bertujuan untuk mengetahui efektivitas intervensi dari prosesnya dengan memerhatikan aspek-aspek berikut yaitu.

- 1) Aktivitas serta partisipasi peserta didik *underachiever* dalam kegiatan
- 2) Kegunaan dan kemanfaatan layanan teknik *role playing* bagi peserta didik
- 3) Peserta didik memahami materi dan kelengkapan lainnya yang dilaksanakan terhadap permasalahan yang sedang dialami
- 4) Pemantauan perkembangan peserta didik *underachiever*

b) Evaluasi Hasil. Bertujuan untuk mengetahui ketercapaian tujuan program intervensi selain itu keberhasilan dalam evaluasi intervensi dilihat dari dampaknya terhadap kemajuan perilaku peserta didik berdasarkan aspek tujuan/kompetensi yang dikembangkan dalam intervensi tersebut yaitu sebagai berikut.

- 1) Kebutuhan memperoleh hasil (*need for achievement*) (N) dan Melakukan kegiatan dalam memperoleh hasil (I). Indikator keberhasilannya adalah peserta didik mampu memiliki kebutuhan untuk berprestasi dan menentukan rancangan dan target sukses
- 2) Kecemasan terhadap kegagalan (Ga-) dan Intensitas kecemasan pencapaian (Ga+) dengan indikator pencapaiannya peserta didik mampu bersikap dan bertindak lebih positif, kuat dan mengendalikan diri dari rasa cemas

- 3) Dorongan yang membantu mengarahkan (Nup). Indikator keberhasilannya adalah peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk berprestasi dan memiliki jiwa kompetitif yang tinggi untuk bersaing dan bertindak
- 4) Mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari diri sendiri (Bp) dan Mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari luar diri (Bw). Indikator keberhasilannya adalah peserta didik mampu mengoptimalkan potensi diri, menciptakan suasana lingkungan yang positif dan mampu menghadapi tantangan dari luar
- 5) Kepuasan subjek kepada hasil (G+) dan Intensitas keinginan untuk mencapai hasil dengan sebaik-baiknya (Ach.T). Indikator keberhasilannya adalah peserta didik mampu mencapai targetnya karena belum puas atas ketercapaian prestasinya dan terus berusaha mencapai hasil terbaik dengan sekuat tenaga
- 6) Kekecewaan terhadap kegagalan (G-). Indikator keberhasilannya adalah peserta didik mampu tidak putus asa dan pantang menyerah untuk terus berupaya lebih baik mencapai targetnya dengan

Konseli yang berhasil mengikuti kegiatan intervensi adalah konseli yang mampu menerima keadaan seperti kelebihan dan kekurangannya secara positif. Evaluasi keseluruhan berbentuk post-test yang bertujuan mengetahui efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*. Evaluasi dari keseluruhan teknik *role playing* juga dilakukan dengan melihat peningkatan penerimaan diri anggota kelompok melalui observasi (pengamatan), juga dapat dilihat melalui jurnal hariannya (terlampir). Tindak lanjut pada program intervensi dilakukan dengan merujuk pada hasil evaluasi apa yang dilakukan baik itu yang harus dipertahankan atau yang harus dikembangkan.

I. Analisis Data.

Analisis data menggunakan *Uji t* adalah uji komparatif dengan kata lain adalah uji beda untuk mengetahui adakah perbedaan mean atau rerata yang bermakna antara dua kelompok yang tidak berpasangan, artinya sumber data berasal dari subjek yang berbeda atau tidak berhubungan satu sama lain dalam hal ini adalah sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Uji t* bertujuan mengkaji efektivitas suatu perlakuan (*treatment*) dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan antara keadaan sebelum dengan sesudah perlakuan diberikan. *Uji t* yang digunakan dalam penelitian adalah program SPSS 18. Dilakukan uji-t digunakan karena pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling* dengan distribusi normal dan homogen. Efektifitas perlakuan dilihat dengan menggunakan uji-t menggunakan program SPSS 18.

Prosedur pengujian efektivitas dilakukan sebagai berikut.

1. Menguji normalitas data *pretest* dan *posttest* kedua kelompok. Pengujian normalitas data dilakukan dengan statistik *uji Z Kolmogrov-Smirnof* ($p > 0,05$) dengan bantuan SPSS 18.
2. Menguji homogenitas variand kedua kelompok ($p > 0,05$) dengan bantuan SPSS
3. Uji perbedaan (efektivitas) modifikasi kognitif perilaku dengan teknik restrukturisasi kognitif dan visualisasi untuk meningkatkan *self esteem* peserta didik menggunakan *uji t*. dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

a. Hipotesis

$$H_0 : \mu_{\text{eksperimen}} = \mu_{\text{kontrol}}$$

H_0 : teknik *role playing* tidak efektif untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 Bandung.

$$H_1 : \mu_{\text{eksperimen}} > \mu_{\text{kontrol}}$$

H_1 : teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 Bandung

b. Dasar pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan rata-rata (*mean*) *pretest* dengan *posttest* dan nilai *t hitung* dengan *t tabel* yang

diperoleh dengan $\alpha = 0,05$. Jika nilai ***Sig. (2 – tailed)*** $> \alpha$ maka H_0 diterima, sebaliknya jika ***Sig. (2 tailed)*** $\leq \alpha$ maka H_0 ditolak, atau dengan kriteria pengujian adalah: terima H_0 jika $\text{sig} > \alpha$ (0.05) artinya hubungan tidak signifikan, dan diterima H_a jika $\text{sig} < \alpha$ (0.05) artinya hubungan signifikan.