

Pengembangan Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Curiosity

Ni Kadek Bella Sandi Agustina^{1*)}, I Ketut Gading², Luh Putu Sri Lestari³

¹²³Universitas Pendidikan Ganesha

*Corresponding author, e-mail: bella@undiksha.ac.id

Received Maret 05, 2022;

Revised April 20, 2022;

Accepted Mei, 2022;

Published Online Mei, 2022

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
©2017 by author

Abstract: *In product development research, the Classical Guidance Service Toolkit was developed to increase curiosity (curiosity) in junior high school students' learning. This product will be used by BK teachers as a guide for classical guidance services. The development of classical guidance tools to increase curiosity uses a research development design that is used following the development of the 4D (four D) model proposed by Thiagarajan (1974). This development model consists of four stages, namely defining, designing, developing, and disseminating or can be adapted into the 4Ps, namely defining, designing, developing and distributing. The results of the assessment are then calculated using the formulas CVR (Content Validity Ratio) and CVI (Content Validity Index). The results of the CVR for each part of the service kit, namely, RPL = 1, Material = 1, Media = 1, LKPD = 1, and evaluation tool = 1. CVI results for each part of the service tool, namely, RPL = 13, Material = 13, Media = 13, LKPD = 13, and evaluation tool = 13. Calculation of an independent t-test to calculate the difference between the group provided with services and the classical guidance service tool to increase curiosity and the group that was not given any services at all. After calculating the independent t-test, the results obtained are $t_{count} = 7,737$ and $t_{table} = 2,021$, which means $t_{count} > t_{table}$. These results indicate that there are differences between students who are provided with services and those who are not. BK teachers recommend using this device because this device contains materials and media that are in accordance with the times.*

Keywords: *guidance and counseling services, Classical Guidance Service, curiosity*

Abstrak: Pada penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan adalah Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu (curiosity) dalam belajar siswa SMP. Produk ini nantinya digunakan oleh guru BK sebagai pedoman pemberiaan layanan bimbingan klasikal. Pengembangan perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu menggunakan desain penelitian pengembangan yang digunakan mengikuti model pengembangan 4D (four D) yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974). Model pengembangan ini terdiri dari empat tahapan yakni define, design, develop, dan disseminate atau bisa diadaptasi menjadi 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Hasil dari penilaian tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus CVR (Content Validity Ratio) dan CVI (Content Validity Index). Hasil CVR untuk masing-masing bagian dari perangkat layanan yaitu, RPL = 1, Materi = 1, Media = 1, LKPD = 1, dan alat evaluasi = 1. Hasil CVI untuk masing-masing bagian dari perangkat layanan yaitu, RPL = 13, Materi = 13, Media = 13, LKPD = 13, dan alat evaluasi = 13. Perhitungan t-test independen untuk menghitung perbedaan antara

kelompok yang diberikan layanan dengan perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu dengan kelompok yang tidak diberikan layanan sama sekali. Setelah dilakukan perhitungan t-test independent didapatkan hasil thitung = 7,737 dan ttabel = 2,021 yang berarti thitung > ttabel. Hasil ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang diberikan layanan dan yang tidak. Guru BK direkomendasikan menggunakan perangkat ini karena perangkat ini terdapat materi dan media yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata kunci: *bimbingan dan konseling, bimbingan klasikal, curiosity*

How to Cite: Ni Kadek Bella Sandi Agustina¹⁾, I Ketut Gading², Luh Putu Sri Lestari³. 2022 Pengembangan Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Curiosity. JBKI, 7 (1): pp. 00-00, https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk

Pendahuluan

Tujuan Pendidikan karakter adalah untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter bangsa yaitu Pancasila, meliputi: (1) mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik; (2) membangun bangsa yang berkarakter Pancasila; (3) mengembangkan potensi warganegara agar memiliki sikap percaya diri, bangga pada bangsa dan negaranya serta mencintai umat manusia. Disebutkan, bahwa dalam rangka lebih memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter pada satuan pendidikan, telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional.

Rasa ingin tahu merupakan salah satu bagian dari 18 nilai karakter Bangsa yang terkandung dalam pendidikan karakter. Rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam. Karakter atau sikap seorang siswa akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dan pencapaian dalam proses pembelajarannya. Termasuklah jika sikap rasa ingin tahu yang tinggi dimiliki oleh seorang siswa maka akan meningkatkan aktivitas belajarnya terhadap sebuah mata pelajaran. Dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa tersebut, maka juga sangat perlu dilakukan tindakan oleh pendidik yakni berupa dorongan. Baik itu dari segi strategi pembelajaran, metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, maupun tindakan yang dapat memotivasi siswa tersebut agar lebih bersemangat dan fokus pada pelajaran mereka. (Novelyya, 2019)

Pada kenyataannya ditengah pandemi Covid-19 ketika melaksanakan pembelajaran secara daring pendidikan karakter siswa terabaikan, sehingga banyak sekali siswa yang mengalami penurunan motivasi, penurunan semangat belajar, keaktifan dan rasa ingin tahu, sehingga menyebabkan pelaksanaan pembelajaran menjadi tidak optimal. (Sari, 2020)

Pernyataan ini diperkuat setelah dilaksanakannya observasi di SMP N 1 Sukasada. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ditemukan beberapa permasalahan dilapangan. Dari hasil penyebaran angket kebutuhan untuk siswa kelas 7A, dan 7B serta 7D yang total keseluruhan siswanya berjumlah 96 orang di SMP N 1 Sukasada, pada pernyataan bidang pribadi, tepatnya di butir kuesioner yang menyebutkan mengenai rasa ingin tahu, masih banyak siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang rendah. Hal ini ditinjau dari angket kebutuhan sebesar 74% (71 siswa) menjawab tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dan 26% (25 siswa) sisanya menjawab antusias. Selain dari angket kebutuhan, rasa ingin tahu yang rendah juga ditinjau dari ketika guru memberikan informasi di *group whatsapp*, dari tiga kelas yang diobservasi sebanyak 56 siswa yang menunjukkan sikap acuh dan tak acuh terhadap informasi yang diberikan, bahkan ketika peneliti memberikan angket kebutuhan 56 orang siswa tersebut *cuek* dan asal mengisi angket. Hal ini disebabkan karena kurangnya Rasa Ingin Tahu yang dimiliki siswa. Selain pengembangan karakter Rasa Ingin Tahu, peneliti juga meninjau implementasi program BK disekolah. khususnya untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu. Setelah dilaksanakannya wawancara pada Guru BK di SMP N 1 Sukasada ditemukan bahwa pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling masih sering terkendala hambatan yang cukup serius, yaitu antara lain; pelaksanaan layanan bimbingan konseling hanya didasari atau hanya

berorientasi pada masalah, karena hanya berorientasi pada masalah maka pelaksanaan bimbingan konseling yang paling sering dilaksanakan juga hanya konseling individu dan kunjungan rumah, untuk pelaksanaan layanan lainnya, seperti Bimbingan Klasikal dan Bimbingan Kelompok sangat minim dilakukan. Hal ini disebabkan karena tidak tersedianya perangkat pelayanan bimbingan yang baku dan sesuai zaman untuk diterapkan di era digital seperti sekarang. Guru BK cenderung masih memberikan layanan dengan teknik ceramah atau *teacher center* sehingga hal ini dinilai tidak efektif dan optimal khususnya untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa.

Bimbingan klasikal merupakan layanan yang sangat memungkinkan untuk dilakukan terutama dalam lingkup siswa yang besar. Menurut Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2007 (2007:40) layanan bimbingan klasikal adalah salah satu pelayanan dasar bimbingan yang dirancang menuntut konselor untuk melakukan kontak langsung dengan para peserta didik di kelas secara terjadwal, konselor memberikan pelayanan ini kepada peserta didik.

Maka dari itu berdasar berbagai alasan mendasar diatas dilakukan Pengembangan Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa.

Metode

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau yang sering disebut sebagai R & D (Research dan Development). Penelitian R & D merupakan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan membuat suatu produk dimana produk yang dibuat dapat dipertanggung jawabkan

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model 4D (Four D) dari Thiagarajan(1974) yang terdiri dari 4 tahapan define, design, develop serta disseminate. Untuk menguji efektivitas perangkat layanan digunakan metode penelitian eksperimen pretest-posttest control group design

Subjek penelitian dalam pengembangan buku panduan ini melibatkan 5 orang ahli BK terdiri dari 3 dosen dari Program Studi Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha dan 2 Guru Bimbingan Konseling SMP Negeri 1 Sukasada sebagai judges (validator) untuk menguji keberterimaan perangkat layanan.

Penelitian ini melibatkan 30 orang siswa yang akan dijadikan sebagai subjek dalam uji coba terbatas pelaksanaan Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu untuk menguji coba efektifitas Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal yang dikembangkan.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pernyataan tertulis pada responden. Tujuan adanya Angket ini untuk mengetahui kelayakan atau validitas dari produk yang akan dikembangkan yaitu berupa Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa SMP. Angket untuk mengukur validitas perangkat layanan diadaptasi penuh dari penelitian yang dilakukan (Gading, 2014). Adapun indikator lembar validitas yang dikembangkan terdiri dari *utility*, *feasibility* dan *accuracy*. Selain itu angket Rasa Ingin Tahu mengadaptasi ini mengadaptasi instrument Rasa Ingin Tahu (Kulsum, 2019) yang terdiri dari dua aspek yaitu *Epistemic Curiosity* dengan indikator fokus pada penemuan baru, mencari informasi-informasi baru, fokus pada hasil pembelajaran, mampu mengatasi berbagai permasalahan dan *Perceptual Curiosity* dengan indikator pandangan terhadap percobaan, perasaan akan sesuatu hal yang bersifat baru, ungkapan perasaan ingin tahu, pengalaman dan petualangan.

Dalam menguji validitas isi perangkat layanan yang terdiri dari RPL, Materi, Media, LKPD dan Alat Evaluasi dalam penelitian ini menggunakan formula dari (Laswhe, 1975) tentang *Content Validity Ratio* (CVR) dan *Content Validity Indeks* (CVI). Dalam mengukur *Content Validity Ratio* (CVR), Judges (validator) diminta untuk mengoreksi setiap komponen pada instrumen pengukuran. Selanjutnya seluruh pernyataan diberi nilai, lalu nilai yang sudah diberikan dapat dianalisis menggunakan formula rumus CVR (*Content Validity Ratio*) dibawah ini

$$CVR = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Sumber : (Laswhe, 1975)

Keterangan :

CVR = Rasio Validitas Isi

n_e = Banyaknya pakar yang menjawab

N = Banyaknya panelis

Kriteria valid tidaknya butir menggunakan acuan nilai minimum CVR berdasarkan jumlah panelis. Isi butir valid apabila memiliki $CVR \geq 0.60$. Selanjutnya untuk mengetahui keseluruhan item pernyataan dapat dihitung menggunakan formula CVI sebagai berikut:

$$CVI = \frac{(\sum CVR)}{k}$$

Sumber : (Laswhe, 1975)

Keterangan :

CVR = *Content Validity Rational* dari setiap item

k = Banyaknya butir pernyataan/Soal

Uji efektivitas perangkat layanan bimbingan klasikal dihitung menggunakan formula t test dengan bantuan program SPSS for windows.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah naskah perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa smp. Perangkat layanan ini sudah disusun dengan sedemikian rupa sehingga membentuk perangkat layanan yang praktis, sistematis dan mudah dipahami. Perangkat layanan ini juga mengandung inovasi-inovasi digital sehingga berbeda dengan perangkat layanan pada umumnya. Perangkat layanan ini digunakan sebagai panduan pemberian layanan bimbingan konseling khususnya layanan bimbingan klasikal di SMP. Dengan adanya perangkat layanan berikut, tentu saja akan membantu dalam menunjangnya sarana dan prasarana dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling disekolah.

Dalam produk perangkat layanan bimbingan klasikal ini terdapat beberapa bagian selain dari cover, daftar isi, dan daftar gambar, pada perangkat layanan bimbingan klasikal terdiri dari RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan), materi bk, media bk, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan alat evaluasi. Secara keseluruhan kelima bagian tersebut merupakan perangkat layanan bimbingan klasikal yang bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan digunakan sebagai panduan dalam pemberian layanan bimbingan klasikal.

Bagian pertama dari perangkat layanan bimbingan klasikal adalah RPL. RPL memuat mengenai komponen-komponen pelaksanaan layanan bimbingan klasikal. Dalam RPL dibahas mengenai topik atau tema layanan yang akan diberikan, fungsi layanan, tujuan umum dan tujuan khusus pemberian layanan, sasaran layanan, materi dan sumber, dan pada RPL ditentukan bagaimana tahap pelaksanaan pemberian layanan. Disini, peneliti membagi tahap pelaksanaan menjadi 3, yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap penutup. Pertemuan dilaksanakan selama 3-4 kali, dimana pertemuan pertama membahas mengenai definisi rasa ingin tahu, pertemuan kedua pembahasan LKPD, dan pertemuan ketiga pengenalan buku harian dan pertemuan terakhir dilakukan review terkait pemberian buku harian. Layanan dapat dilaksanakan secara *offline/online*. Metode yang digunakan adalah *problem based learning* dan diskusi kelompok.

Bagian kedua adalah materi rasa ingin tahu. Materi rasa ingin tahu membahas mengenai rasa ingin tahu, khususnya rasa ingin tahu dalam belajar. Materi tersebut memuat definisi, cara-cara meningkatkan, dan manfaat

rasa ingin tahu. Dalam materi BK juga terdapat materi mengenai buku harian. Seperti tata cara pengisian dan pembuatan buku harian.

Bagian ketiga yaitu media BK. Media yang digunakan adalah media fisik, dan media online. Media fisik yang dimaksud adalah KOMAL (Kotak Masalah), namun kotak masalah juga tersedia secara *online*. Media *online* yang dimaksud adalah video animasi bergambar yang memuat mengenai materi rasa ingin tahu. Media pendukung lainnya yang diperlukan adalah laptop, alat tulis dan hp.

Bagian keempat yaitu LKPD atau lembar kerja peserta didik. Pada lembar kerja peserta didik memuat mengenai soal atau pertanyaan terkait materi yang telah diberikan. Yang terakhir adalah alat evaluasi. Alat evaluasi berupa angket terbuka dan angket tertutup.

Berikut ini merupakan penilaian validitas isi yang diberikan setiap judges pada masing-masing bagian dari perangkat layanan bimbingan klasikal, yang mana terdiri dari RPL, Materi, Media, LKPD, dan alat evaluasi dapat dilihat dibawah ini:

Tabel. 01 Hasil Perhitungan Indeks CVR untuk RPL

NO.	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	CVR	Kesimpulan
1.	Kegunaan RPL BK Klasikal untuk guru BK.	5	0	1	Diterima
2.	Kegunaan RPL BK Klasikal bagi siswa.	5	0	1	Diterima
3.	Kebermanfaatn RPL BK Klasikal dalam mendorong guru untuk menyelenggarakan layanan klasikal.	5	0	1	Diterima
4.	Ketepatan substansi isi RPL BK Klasikal dengan indikator rasa ingin tahu (curiosity)	5	0	1	Diterima
5.	Kesesuaian RPL BK Klasikal dengan kurikulum BK disekolah.	5	0	1	Diterima
6.	Kesesuaian metode atau teknik yang dipilih dalam meningkatkan rasa ingin tahu.	5	0	1	Diterima
7.	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam RPL BK Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa.	5	0	1	Diterima
8.	Ketepatan teknik atau metode yang dipilih dalam RPL BK Klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	5	0	1	Diterima
9.	Kesesuaian alokasi waktu layanan bimbingan klasikal	5	0	1	Diterima
10.	Kejelasan tahap pelaksanaan layanan bimbingan klasikal	5	0	1	Diterima
11.	Kepraktisan RPL BK Klasikal.	5	0	1	Diterima
12.	Keefektifan penggunaan bahasa dan tata tulis	5	0	1	Diterima
13.	Kelayakan tampilan RPL BK Klasikal secara keseluruhan.	5	0	1	Diterima
Σ CVR				13	

Tabel 02. Hasil perhitungan CVR untuk Materi BK Klasikal

No.	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	CVR	Kesimpulan
1.	Kegunaan materi BK Klasikal untuk guru BK.	5	0	1	Diterima
2.	Kegunaan materi BK Klasikal bagi siswa.	5	0	1	Diterima
3.	Kebermanfaatn materi BK Klasikal dalam mendorong guru untuk menyelenggarakan layanan klasikal.	5	0	1	Diterima

4.	Ketepatan substansi isi materi BK Klasikal dengan indikator rasa ingin tahu (curiosity)	5	0	1	Diterima
5.	Kesesuaian materi BK Klasikal dengan kurikulum BK disekolah.	5	0	1	Diterima
6.	Kesesuaian materi dengan tujuan layanan bimbingan klasikal	5	0	1	Diterima
7.	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam materi BK Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa.	5	0	1	Diterima
8.	Ketepatan isi dalam materi BK Klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	5	0	1	Diterima
9.	Kesesuaian materi BK Klasikal dan media BK Klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu.	5	0	1	Diterima
10.	Kejelasan materi BK Klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu	5	0	1	Diterima
11.	Kepraktisan materi BK Klasikal.	5	0	1	Diterima
12.	Keefektifan penggunaan bahasa dan tata tulis	5	0	1	Diterima
13.	Kelayakan tampilan materi BK Klasikal secara keseluruhan.	5	0	1	Diterima
Σ CVR				13	

Tabel 03. Hasil Perhitungan CVR untuk Media BK Klasikal

NO.	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	CVR	Kesimpulan
1.	Kegunaan media BK Klasikal untuk guru BK.	5	0	1	Diterima
2.	Kegunaan media BK Klasikal bagi siswa.	5	0	1	Diterima
3.	Kebermanfaatan media BK Klasikal dalam mendorong guru untuk menyelenggarakan layanan klasikal.	5	0	1	Diterima
4.	Ketepatan substansi isi media BK Klasikal dengan indikator rasa ingin tahu (curiosity)	5	0	1	Diterima
5.	Kesesuaian media BK Klasikal dengan materi bk klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu.	5	0	1	Diterima
6.	Kesesuaian animasi yang dipilih dalam meningkatkan rasa ingin tahu.	5	0	1	Diterima
7.	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam media BK Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa.	5	0	1	Diterima
8.	Ketepatan animasi yang dipilih dalam media BK Klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	5	0	1	Diterima
9.	Kesesuaian materi BK Klasikal dengan media BK Klasikal	5	0	1	Diterima
10.	Kejelasan gambar, animasi dan intonasi media BK Klasikal	5	0	1	Diterima
11.	Kepraktisan media BK Klasikal.	5	0	1	Diterima
12.	Keefektifan penggunaan bahasa dan animasi.	5	0	1	Diterima
13.	Kelayakan tampilan media BK Klasikal secara keseluruhan.	5	0	1	Diterima
Σ CVR				13	

Tabel 04. Hasil Perhitungan LKPD

NO.	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	CVR	Kesimpulan
1.	Kegunaan LKPD BK Klasikal untuk guru BK.	5	0	1	Diterima
2.	Kegunaan LKPD BK Klasikal bagi siswa.	5	0	1	Diterima
3.	Kebermanfaatan LKPD BK Klasikal dalam mendorong guru untuk menyelenggarakan layanan klasikal.	5	0	1	Diterima
4.	Ketepatan subtansi isi LKPD BK Klasikal dengan indikator rasa ingin tahu (curiosity)	5	0	1	Diterima
5.	Kesesuaian LKPD BK Klasikal dengan materi bk klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu.	5	0	1	Diterima
6.	Kesesuaian LKPD BK Klasikal dengan kurikulum BK disekolah.	5	0	1	Diterima
7.	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam LKPD BK Klasikal.	5	0	1	Diterima
8.	Ketepatan susunan LKPD BK Klasikal.	5	0	1	Diterima
9.	Kesesuaian materi BK Klasikal dengan LKPD BK Klasikal	5	0	1	Diterima
10.	Kejelasan isi LKPD BK Klasikal	5	0	1	Diterima
11.	Kepraktisan LKPD BK Klasikal.	5	0	1	Diterima
12.	Keefektifan penggunaan bahasa dan tata tulis.	5	0	1	Diterima
13.	Kelayakan tampilan LKPD BK Klasikal secara keseluruhan.	5	0	1	Diterima
Σ CVR				13	

Tabel 05. Hasil Perhitungan CVR untuk Alat Evaluasi

NO.	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	CVR	Kesimpulan
1.	Kegunaan alat evaluasi BK Klasikal untuk guru BK.	5	0	1	Diterima
2.	Kegunaan alat evaluasi BK Klasikal bagi siswa.	5	0	1	Diterima
3.	Kebermanfaatan alat evaluasi BK Klasikal dalam mendorong guru untuk menyelenggarakan layanan klasikal.	5	0	1	Diterima
4.	Ketepatan subtansi isi alat evaluasi BK Klasikal dengan indikator rasa ingin tahu (curiosity)	5	0	1	Diterima
5.	Kesesuaian alat evaluasi BK dengan layanan bimbingan klasikal.	5	0	1	Diterima
6.	Kesesuaian butir instrumen yang dipilih dalam meningkatkan rasa ingin tahu.	5	0	1	Diterima
7.	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam alat evaluasi BK Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa.	5	0	1	Diterima
8.	Ketepatan susunan alat evaluasi BK Klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	5	0	1	Diterima
9.	Kesesuaian materi BK Klasikal dengan alat evaluasi BK Klasikal	5	0	1	Diterima
10.	Kejelasan isi alat evaluasi BK Klasikal	5	0	1	Diterima
11.	Kepraktisan alat evaluasi BK Klasikal.	5	0	1	Diterima
12.	Keefektifan penggunaan bahasa dan tata tulis.	5	0	1	Diterima

13.	Kelayakan tampilan alat evaluasi BK Klasikal secara keseluruhan.	5	0	1	Diterima
Σ CVR				13	

Berdasarkan hasil perhitungan indeks CVR pada setiap item pernyataan didapatkan hasil bahwa Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal yang telah dikembangkan valid/diterima dan telah memenuhi validitas item untuk keseluruhan item yang berjumlah 65 item. Hasil ini bisa dilihat pada setiap butir pernyataan yang dihitung.

Produk perangkat layanan yang sudah diketahui validitasnya selanjutnya dilakukan uji efektivitas. Uji efektivitas dilakukan dengan metode *pretest posttest control group design* dengan menggunakan sampel uji coba terbatas yaitu sebanyak 30 orang siswa, dimana 15 orang siswa merupakan kelompok eksperimen dan 15 orang sisanya adalah kelompok kontrol. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 06. Hasil rekapitulasi pretest posttest siswa

No.	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1.	29	29	35	35
2.	29	29	27	40
3.	27	27	36	42
4.	35	35	28	40
5.	28	28	27	43
6.	36	36	29	36
7.	35	35	32	44
8.	31	31	36	40
9.	29	29	27	41
10.	34	34	33	42
11.	39	39	28	37
12.	30	30	30	42
13.	31	31	30	37
14.	35	35	27	40
15.	27	27	30	43

Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Uji normalitas menggunakan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, data yang digunakan adalah hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik *Levene's Test*. Uji homogenitas dilakukan menggunakan data nilai *pretest* dan *posttest*. Keduanyaa dihitung menggunakan *SPSS by window*.

Selanjutnya dilakukaan uji t pada hasil *pretest posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berikut hasil perhitungan uji-t dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 07. Hasil Uji T-Test

t	df	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
0,931	28	0,360	3,626	1,359

Berdasarkan hasil uji *t-test* data pada tabel diatas, diketahui nilai probabilitas atau *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,360, nilai probabilitas ini lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti H_0 diterima. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Selanjutnya dilakukan uji efektivitas yang diukur melalui hasil *posttest* kelas kontrol dan *posttest* kelas eksperimen. Uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan uji *t-test* sampel tidak berhubungan, ini dapat dilihat melalui tabel dibawah:

Tabel.08 Hasil Uji T-Test

t	df	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
7,737	26,950	0,000	6,368	10,965

Berdasarkan hasil uji *t-test* data pada tabel diatas, diketahui nilai probabilitas atau *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000, nilai probabilitas ini lebih kecil dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata rasa ingin tahu antara siswa yang diberikan perangkat layanan bimbingan klasikal dan siswa yang tidak diberikan perangkat layanan bimbingan klasikal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perangkat layanan bimbingan klasikal efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa

Simpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu pada siswa SMP terdiri dari 5 bagian yaitu RPL Klasikal, Materi Klasikal, Media BK, LKPD dan alat evaluasi. Pemberian layanan di desain untuk dapat dilakukan secara *offline* maupun *online*. Adapun model pembelajaran yang digunakan adalah *problem based learning* dan diskusi kelompok, materi yang berisikan mengenai rasa ingin tahu (*curiosity*), media yang digunakan adalah media digital yaitu video animasi dan kotak masalah yang dapat diakses secara *online*, LKPD terdiri dari 3 soal dengan tugas *diary* (buku harian) sebagai pemantau, dan alat evaluasi yang terdiri dari angket terbuka dan angket tertutup. (2) Hasil validitas isi perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa smp yang dilakukan oleh para pakar bimbingan konseling menunjukkan bahwa perangkat layanan bimbingan klasikal ini terkategori sangat sesuai dan valid pada semua butir pernyataannya. (3) Hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat peningkatan rasa ingin tahu pada kelompok yang diberikan layanan bimbingan klasikal dengan perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan rasa ingin tahu daripada kelompok yang tidak diberikan layanan sama sekali.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur penulis panjatkan kepada tuhan yang Maha Esa atas karunia dan rahmat yang telah diberika kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan tepat waktu. Dalam menyelesaikan penelitian ini tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing 1 dan 2 yang selalu membimbing sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

Referensi

- A., D. K. (2007). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Anwar, H. (2009). Penilaian Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains Oleh: Herson Anwar, S.Pd. *Jurnal Pelangi Ilmu*, 2(5), 103–114.
- Ardhina Nadhianty, A. A. A. (2013). Analisis nilai-nilai kearifan lokal dari wayang timplong dalam perspektif pendidikan karakter. *Universitas Negeri Malang*.
- Ariyanto, R. D. (2021). Membangun Kesejahteraan Psikologi Anak melalui Pendidikan pada Masa Pandemi Covid-19. In *Nuevos sistemas de comunicación e información*.

-
- Berlyne, D. E. (1954). BERLYNE, D. E., A theory of human curiosity , *British Journal of Psychology*, 45:3 (1954:Aug.) p.180. *Journal of Psychology*, 45(3), 180.
- Br Bangun, N., & Hasan Saragih, A. (2015). *Pengembangan Media Web Bimbingan Konseling*. 2(1), 99–110.
- Darmiatun, D. dan S. (2013). *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hartono. (2014). Pendidikan karakter dalam kurikulum. *Jnana Budaya*, 19(2), 259–268.
- Jannah, F., Fadly, W., & Aristiawan, A. (2021). Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Tema Struktur dan Fungsi Tumbuhan. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 1–16.
- Konseling, B. D., Modul, P. D., Bidang, M., Bimbingan, L., & Kompetensi, A. (2019). *Pembelajaran 2 . Program Tahunan Dan Semesteran*. 69–92.
- Kulsum, U. (2019). *Pengaruh Self Efficacy dan Curiosity terhadap hasil belajar IPA kelas IV Sekolah Dasar*.
- Kurniawan. (2018). *IMPLIKASI SOSIAL, PENYELIDIKAN ILMIAH, DAN KESENANGAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FISIKA*.
- Laswhe, H. C. (1975). A Quantitative Approach To Content Validity. *Personnel Psychology*, 28, 563–578. <https://doi.org/10.3412/jsb.16.926>
- Litman, J. A. (2005). Curiosity and the pleasures of learning: Wanting and liking new information. *Cognition and Emotion*, 19(6), 793–814. <https://doi.org/10.1080/02699930541000101>
- Litman, J. A. (2010). Relationships between measures of I- and D-type curiosity, ambiguity tolerance, and need for closure: An initial test of the wanting-liking model of information-seeking. *Personality and Individual Differences*, 48(4), 397–402. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2009.11.005>
- Loewenstein, G. (1994). The psychology of curiosity: A review and reinterpretation. *Psychological Bulletin*, 116(1), 75–98. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.116.1.75>
- Muchlas Samani, H. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter* (2nd ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novelyya, S. (2019). Pengaruh Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Fisika Di Smp Negeri 08 Muaro Jambi. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(2), 174. <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i2.291>
- Nugroho, I. P. (2019). Memahami Rasa Ingin Tahu Remaja Ditinjau Berdasarkan Jenis Kelamin. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v5i1.1675>
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di Tengah Pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v1i1.7>
- Rachman, T. (2018). Diskusi kelompok sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 1 Grinsing. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Reni Dia Anggraini, Fitri Aulia, . Taqiyuddin. (2020). *Abstrak*. 4(2).
- Salirawati, D. (2012). Percaya Diri, Keingintahuan, Dan Berjiwa Wirausaha: Tiga Karakter Penting Bagi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(2), 213–224. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.1305>
- Sari, G. A. (2020). Dampak Sistem Kegiatan Belajar Mengajar (Kbm) Daring Akibat Covid-19 Terhadap Siswa. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 462. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.848>
- Senja, V. U., & Purwoko, B. (2020). ... Perangkat Bimbingan Klasikal Bidang Pribadi & Sosial Berorientasi Higher Order Thinking Skill (Hots) Pada Siswa Kelas Viii Sekolah *Jurnal BK UNESA*. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/35734>
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 230–242. <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9980>
- STAIN KUDUS. (2015). *Metode Pembelajaran Diskusi dan Kerja Kelompok terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak*. 10–44.
- Syamsidah, S., & Hamidah, H. (2018). Buku Model Problem Based Learning. In *Deepublish* (Vol. 1). Retrieved from https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=ybgYAUGAAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=ybgYAUGAAAAJ:hFOR9nPyWt4C
- Walijati. (2017). *Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal terhadap Tata Tertib sekolah pada soswa kelas XI SMA N 1 Pajangan Tahun Ajaran 2016/2017*.
-

Article Information (Supplementary)

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

Copyrights Holder: < Agustina > <2022>

First Publication Right: JBKI Undiksha

Open Access Article | CC-BY Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Word Count:

