

PENGEMBANGAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE DISKUSI INTERAKTIF INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 DENPASAR

I Made Galih T. Kumaras, I Made Mahardika, I Nyoman Rajeg Mulyawan
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora,
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Email: galihmade284@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk layanan bimbingan kelompok dengan metode diskusi interaktif inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Denpasar serta mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi ahli bimbingan dan konseling, guru bimbingan dan konseling, serta siswa kelas X SMA Negeri 2 Denpasar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli, angket motivasi belajar pre-test dan post-test, serta angket respons siswa. Analisis data dilakukan menggunakan validitas Gregory, analisis persentase, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk memperoleh nilai validitas isi sebesar 0,80 dengan kategori sangat tinggi. Hasil uji coba menunjukkan persentase kelayakan sebesar 86,82% dengan kategori sangat layak. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,37 menunjukkan kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa panduan layanan bimbingan kelompok dengan metode diskusi interaktif inovatif layak dan cukup efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif layanan bimbingan kelompok di sekolah dalam mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: bimbingan kelompok, diskusi interaktif inovatif, motivasi belajar, ADDIE.

Abstract

This study aimed to develop a group guidance service product based on an innovative interactive discussion method to enhance the learning motivation of tenth-grade students at SMA Negeri 2 Denpasar and to determine the feasibility of the developed product. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included guidance and counseling experts, school counselors, and tenth-grade students of SMA Negeri 2 Denpasar. Data were collected through expert validation questionnaires, learning motivation questionnaires administered in pre-test and post-test formats, and student response questionnaires. Data analysis was conducted using Gregory's content validity formula, percentage analysis, and N-Gain analysis. The results revealed that the developed product achieved a content validity coefficient of 0.80, which falls into the very high category. The

Article History

Received: Juli 2026

Reviewed: Juli 2026

Published: Juli 2026

Plagirism Checker No 77

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

product feasibility test showed a percentage score of 86.82%, indicating that the product was highly feasible. Furthermore, the N-Gain analysis yielded a score of 0.37, categorized as moderate. These findings indicate that the group guidance manual based on the innovative interactive discussion method is feasible and moderately effective in improving students' learning motivation. Therefore, the developed product can be utilized as an alternative group guidance service in schools to support the enhancement of students' learning motivation.

Keywords: group guidance, innovative interactive discussion, learning motivation, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi berbagai tantangan perkembangan zaman. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kualitas pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, salah satunya motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang menimbulkan semangat, arah, dan ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan antusiasme, ketekunan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar rendah cenderung pasif, mudah menyerah, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SMA Negeri 2 Denpasar, ditemukan bahwa motivasi belajar sebagian siswa masih belum optimal. Selain itu, layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan di sekolah masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga kurang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan layanan bimbingan kelompok yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode diskusi interaktif inovatif. Metode ini merupakan pengembangan dari diskusi kelompok konvensional yang dirancang lebih sistematis melalui tahapan stimulus, analisis masalah, refleksi individu, penyusunan mini action plan, serta evaluasi dan tindak lanjut. Metode ini juga memanfaatkan teknologi sederhana seperti Google Forms dan Google Classroom untuk mendukung dokumentasi serta monitoring perkembangan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan layanan bimbingan kelompok dengan metode diskusi interaktif inovatif yang layak digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Denpasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini digunakan karena memberikan prosedur pengembangan yang sistematis dan memungkinkan evaluasi produk secara berkelanjutan.

Subjek penelitian terdiri atas ahli bimbingan dan konseling sebagai validator produk, guru bimbingan dan konseling sebagai praktisi pendidikan, serta siswa kelas X SMA Negeri 2 Denpasar sebagai subjek uji coba terbatas.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket validasi ahli, angket motivasi belajar pre-test dan post-test, serta angket respons siswa. Data dianalisis menggunakan rumus Gregory untuk mengetahui validitas isi, analisis persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk, dan analisis N-Gain untuk mengetahui efektivitas produk dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENGEMBANGAN PRODUK

Produk yang dihasilkan berupa Buku Panduan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode Diskusi Interaktif Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Denpasar. Panduan ini disusun berdasarkan kebutuhan siswa dan guru BK serta dirancang sebagai pedoman praktis dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Produk memuat tujuan layanan, materi motivasi belajar, langkah-langkah kegiatan, instrumen evaluasi, refleksi individu, dan tindak lanjut layanan.

Pelaksanaan layanan dilakukan melalui tahapan pemberian stimulus, diskusi kelompok terarah, refleksi individu, penyusunan mini action plan, serta monitoring tindak lanjut menggunakan media digital. Guru BK berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dinamika kelompok dan memastikan seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam proses layanan.

VALIDITAS PRODUK

Hasil validasi ahli menunjukkan koefisien validitas Gregory sebesar 0,80 yang termasuk kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian isi, kejelasan materi, dan kegunaan layanan sehingga layak digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

KELAYAKAN PRODUK

Berdasarkan hasil respons siswa, diperoleh persentase kelayakan sebesar 86,82% yang berada pada kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap materi layanan, langkah pelaksanaan kegiatan, serta penggunaan metode diskusi interaktif inovatif selama proses layanan berlangsung.

EFEKTIVITAS PRODUK

Efektivitas produk diketahui melalui analisis N-Gain yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,37 dengan kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok yang dikembangkan mampu memberikan peningkatan motivasi belajar siswa. Meskipun peningkatan yang terjadi belum mencapai kategori tinggi, hasil tersebut menunjukkan bahwa metode diskusi interaktif inovatif memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih baik dibandingkan layanan yang bersifat konvensional.

Temuan penelitian ini mendukung pandangan bahwa layanan bimbingan kelompok yang dirancang secara sistematis dan melibatkan partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan refleksi individu dan mini action plan juga membantu siswa memahami tujuan belajar yang ingin dicapai serta membangun komitmen untuk melakukan perubahan perilaku belajar secara berkelanjutan.

PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Buku Panduan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode Diskusi Interaktif Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Denpasar. Produk yang dikembangkan memperoleh nilai validitas isi sebesar 0,80 dengan kategori sangat tinggi dan persentase kelayakan sebesar 86,82% dengan kategori sangat layak. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,37 menunjukkan bahwa produk cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai pedoman layanan bimbingan kelompok dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah.

REFRENSI

- Ahadinasrikin, H., Indreswari, H., & Muslihati, M. (2021). Pengembangan panduan bimbingan kelompok dengan teknik *fun outbound* untuk meningkatkan perilaku altruis siswa sekolah menengah pertama. *Buletin Konseling Inovatif*, 1(1), 16-23.
- Batiari, N. M. P., Adiningsih, L. Y., Putri, P. C. S., Putra, I. G. N. M. D., & Darani, A. A. A. S. (2025). Komiks Bali: Pengembangan komik digital kesehatan mental berbahasa Bali sebagai media promosi kesehatan inovatif berbasis kearifan lokal daerah Bali. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 14(06), 619-631.
- Dinda, S. (2025). *Penerapan teknik mindfulness sebagai upaya mengurangi kecemasan belajar peserta didik kelas V di SDN I Beringin Raya Bandar Lampung* (Disertasi doktoral). UIN Raden Intan Lampung.
- Hermawan, R. (2022). Inovasi layanan bimbingan dan konseling masa pandemi Covid-19. *Coution: Journal Counseling and Education*, 3(1), 28-40.
- Hasibuan, S. H. (2025). *Penerapan model pembelajaran learning cycle 5E terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIPA pada materi asam basa di MAN 2 Padang Lawas* (Disertasi doktoral). UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Ida, N. F. (2025). *Pengaruh model problem based learning berbantuan animasi Powtoon terhadap kemampuan berpikir kreatif dan literasi digital kelas X pada mata pelajaran Biologi* (Disertasi doktoral). UIN Raden Intan Lampung.
- Novalia, A. A., Ramadhani, D. N., Misbahudin, M., Syafiq, A. Z., & El Syam, R. S. (2026). Strategi pembelajaran diferensiasi dalam pembelajaran akidah akhlak untuk memenuhi kebutuhan heterogenitas siswa MTs Ma'arif Gondang. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 3(1), 714-723.
- Reza, O. (2026). *Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) berbantuan media augmented reality (AR) terhadap berpikir kreatif dan sikap ilmiah*

peserta didik kelas X pada materi ekosistem (Disertasi doktoral). UIN Raden Intan Lampung.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Wutun, D. (2025). *Penerapan model pembelajaran word square dalam peningkatan pemahaman kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTs Al-Mustaqim Kota Parepare (Disertasi doktoral)*. IAIN Parepare.

Yuliasih, M., Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber dan pengembangan media pembelajaran (teori dan penerapan)*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Gregory, R. J. (2000). *Psychological testing: History, principles, and applications* (3rd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>

Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140, 1-55.

Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.