

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Analisis Proses Konseling dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa dengan menggunakan Permainan Bola Sumpit

Dalam proses konseling yang dilakukan oleh konselor dalam meningkatkan kedisiplinan siswa, dengan menggunakan langkah-langkah yaitu identifikasi masalah, diagnosis, prognosis, *treatment*/ teknik terapi, dan *follow up/evaluasi*. Analisis tersebut dilakukan oleh peneliti (konselor) namun disini konselor disebut sebagai peneliti dengan membandingkan data teori dan data yang terjadi di lapangan.

Tabel 4.1 Analisis Proses Konseling dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa

No.	Data Teori	Data Empiris
1.	Identifikasi Masalah Langkah digunakan untuk mengumpulkan data dan berbagai sumber yang berfungsi untuk mengenal kasus berserta gejala-gejala yang tampak pada siswa.	Peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, dan observasi singkat dengan guru BK, Wali Kelas, Guru-Guru, siswa-siswa. Dari hasil yang diperoleh dari observasi, dan wawancara siswa menunjukkan bahwa siswa memang memiliki tingkat kedisiplinan yang rendah.

2.	Diagnosa Langkah dalam menetapkan masalah yang dihadapi siswa beserta latar belakangnya.	Melihat dari hasil identifikasi masalah maka dapat disimpulkan permasalahan yang dialami siswa adalah kurangnya kedisiplinan. Adapun penyebab masalah yang terjadi saat ini pada siswa adalah: 1. ketagihan medsos (media sosial) seperti BBM, facebook, instagram dan lain-lain. 2. karena kecanduan <i>game</i>. 3. dipengaruhi oleh pergaulan teman-teman sekelilingnya. 4. karena pacaran jadi lupa mengontrol diri, malas belajar 5. Lupa membawa atribut
3.	Prognosis Menentukan jenis bantuan atau terapi yang sesuai dengan permasalahan siswa. Langkah ini ditetapkan berdasarkan hasil diagnosis.	Berdasarkan hasil dari diagnosa, peneliti menetapkan jenis bantuan untuk siswa yaitu dengan memberikan terapi permainan bola sumpit yang dapat meningkatkan ketelitian siswa, kedisiplinan siswa. Kedisiplinan siswa dapat dilatih melalui permainan bola sumpit dimulai siswa diharuskan samai lapangan tepat waktu, apabila salah satu siswa terlambat maka akan mendapatkan sanksi berupa <i>push up</i> sebanyak 5 kali . Selain itu ketika siswa bermain bola sumpit siswa harus segera memindahkan bola dan berlari hingga ke garis finish dengan secepat mungkin.
4.	Terapi/ Treatment Tahap ini adalah tahap pelaksanaan bantuan yang telah ditetapkan pada langkah prognosa.	Dalam usaha meningkatkan kedisiplinan siswa, peneliti mengambil terapi permainan bola sumpit. Sehingga melalui terapi tersebut siswa terbiasa untuk menerapkan sikap disiplin, sehingga mampu mengurangi sikap siswa yang tidak disiplin. Hal ini dapat

	mempengaruhi perkembangan aspek motoric, perkembangan aspek emosi, perkembangan aspek sosial, dengan permainan bola sumpit juga dapat melatih ketelitian siswa, meningkatkan kedisiplinan siswa. Dalam tahap ini peneliti memberikan bantuan dengan terapi permainan bola sumpit. Adapun langkah-langkah dalam terapi permainan bola sumpit : 1. Sebelum melakukan permainan bola sumpit siswa dianjurkan untuk berdoa terlebih dahulu yang dipimpin oleh peneliti. 2. Mengajak siswa untuk memasuki lapangan sesuai yang telah peneliti jadwalkan yaitu pukul 09.00 WIB, apabila salah satu siswa terlambat maka akan mendapatkan sanksi berupa push up sebanyak 5 kali. Tujuannya agar siswa bisa menghargai waktu dan tidak menyia-yiakan waktu. 3. Peneliti mulai mengintruksikan Alat dan bahan seperti: a. Bola pingpong plastik 33 biji b. 11 pasang sumpit c. 22 mangkok plastic d. Petunjuk permainan 4. Peneliti menginstruksikan siswa untuk membentuk masing-masing 6 ronde yang berisi 10 sampai 11 siswa. 5. Kemudian peneliti menyiapkan 11 pasang sumpit dan 33 bola yang di letakkan didalam mangkok, masing-masing mangkok berisi 3 bola pingpong 6. Masing-masing siswa memindahkan bola ke dalam
--	--

		mangkok yang kosong dalam kurun waktu 3 menit dengan secepat mungkin dan segera lari ke garis finish 7. Jika ronde pertama sudah selesai akan di ambil 1 pemenang 8. Dilanjutkan ronde selanjutnya,sampai ronde keenam dan masing- masing ronde diambil 1 pemenang juga 9. Dari 6 siswa yang menang itu adu kembali dan akan di ambil 3 terbaik sebagai pemenang permainan 10. Pelanggaran terhadap permainan Bola Sumpit. Bola jatuh ke tanah saat akan dikenakan diskualifikasi.
5.	<i>Follow Up/ Evaluasi</i>	Berdasarkan hasil perhitungan angket (Quesioner) dan pengamatan peneliti dengan siswa. Terjadi perubahan pada setiap tindakan dan siswa menjadi lebih disiplin.

B. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang sudah digunakan kemudian harus diuji kebenarannya. Pengujian ini membuktikan apakah H_0 dan H_a diterima ataupun ditolak. Jika H_0 diterima, maka H_a ditolak dan begitu sebaliknya. Maka untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel atau saling berperan antara variabel bebas (Pengaruh Permainan Bola Sumpit) dengan variabel terikat (Meningkatkan kedisiplinan siswa), uji hipotesis dimana:

H_0 : Permainan Bola Sumpit memberikan pengaruh dalam meningkatkan kedisiplinan siswa.

Ha: Permainan Bola Sumpit tidak memberikan pengaruh dalam meningkatkan kedisiplinan siswa.

Untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya, peneliti menggunakan rumus regresi. Pengujian hipotesis dilakukan dengan tetap menggunakan bantuan computer program *IBM Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 16,0 for Windows*.

Permainan Bola Sumpit dilakukan kepada 64 siswa antara lain siswa kelas VII-A, VII-B dan Kelas VIII. Bola sumpit merupakan salah satu permainan dalam kepramukaan yang dirancang untuk melatih ketelitian siswa, meningkatkan kedisiplinan siswa, dan kehati-hatian siswa dalam melakukan suatu perbuatan yang bisa diartikan siswa harus berfikir dulu sebelum bertindak sesuatu tindakannya baik atau buruk untuk dilakukan, permainan bola sumpit ini dilakukan diluar ruangan (outdoor). Lalu masing-masing siswa memindahkan bola ke dalam mangkok yang kosong dalam kurun waktu 3 menit dengan secepat mungkin dan segera lari ke garis finish, Pelanggaran terhadap permainan Bola Sumpit, jika bola jatuh ke tanah saat akan dikenakan diskualifikasi

Untuk menguji Hipotesis diatas, peneliti menggunakan analisis regresi liner dengan bantuan *IBM Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 16,0 for Windows*. Dari hasil uji regresi linear, diperoleh taraf signifikan sebesar 0,02 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak sehingga ada pengaruh permainan bola sumpit dalam kepramukaan untuk meningkatkan kedisiplinan

siswa MTS Unggulan Al-Jadid. Dan didapatkan pula nilai R sebesar 0,388 diatas 0,05 dan nilai Durbin Watson sebesar 0,992.

Tabel 4.2 Uji Regressi Linier Sederhana

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	670.188	1	670.188	10.987	.002 ^a
	Residual	3781.812	62	60.997		
	Total	4452.000	63			

a. Predictors: (Constant), bolasumpit

b. Dependent Variable: kedisiplinan

Correlations			
		Kedisiplinan	Bolasumpit
Pearson Correlation	kedisiplinan	1.000	.388
	bolasumpit	.388	1.000
Sig. (1-tailed)	kedisiplinan	.	.001
	bolasumpit	.001	.
N	kedisiplinan	64	64
	bolasumpit	64	64

Model Summary ^b										
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.388 ^a	.151	.137	7.810	.151	10.987	1	62	.002	.992

a. Predictors: (Constant), bolasumpit

b. Dependent Variable: kedisiplinan

Dari hasil uji regresi linier sderhana, diperoleh taraf signifikan sebesar 0,02 lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak sehingga ada pengaruh permainan bola sumpit dalam kepramukaan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa MTS

Unggulan Al-Jadid. Dan didapatkan pula nilai R sebesar 0,388 diatas 0,05 dan nilai Durbin Watson sebesar 0,992.

Dari hasil analisis uji regresi linear sederhana tersebut , maka dapat diketahui bahwa penelitian yang dilakukan peneliti dapat dikatakan berhasil, karena sudah ada pengaruh dari permainan bola sumpit untuk meningkatkan kedisiplinan siswa MTS Unggulan Al-Jadid Waru Sidoarjo.

