

ABSTRAK

Siti Ina Munasaroh. B07208068. **EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *GOOD BEHAVIOR GAME* TERHADAP *SELF REGULATION* SISWA.** Skripsi, Surabaya: Prodi Psikologi, Fakultas Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Juli 2012.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *good behavior game* terhadap *self regulation* siswa. Apakah nantinya akan ada perbedaan *self regulation* antara sebelum dan sesudah pemberian metode *good behavior game*.

Desain eksperimen yang digunakan adalah *True Experiment* dengan model Desain Eksperimen Ulang (*Pretest Posttest Control Group Design*), dimana akan terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang akan dipilih secara *Random Classter sampling* atau dipilih secara acak berdasarkan kelas. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di MTsN 1 Bojonegoro tahun ajaran 2011/2012. Jumlah siswa untuk masing-masing kelompok adalah 16 siswa dari kelas VII-F sebagai kelompok kontrol dan 16 siswa dari kelas VII-G sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan bentuk skala *likert* yang sesuai dengan indikator *self regulation* siswa.

Penelitian ini menggunakan metode analisis uji statistik parametrik, yaitu *T-test of Related* dengan bantuan SPSS versi 11,5. Dari analisis data diperoleh probabilitas nilai dari t_{hitung} adalah 3,481 dengan nilai signifikansi $p=0,003$ ($p<0.05$) pada taraf signifikansi (α) 5%, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hipotesis statistik data diatas yang menyatakan ada perbedaan *self regulation* antara siswa kelompok eksperimen yang diberikan metode pembelajaran *good behavior game* dengan siswa kelompok kontrol yang diberikan metode pembelajaran biasanya, terbukti diterima. Hal ini karena dari 16 siswa kelompok eksperimen yang dibandingkan, terdapat 16 (keseluruhan) siswa kelompok eksperimen *self regulation*nya lebih tinggi dibandingkan *self regulation* siswa kelompok kontrol.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *good behavior game* efektif dalam meningkatkan *self regulation* siswa. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata siswa kelompok eksperimen yang memiliki *self regulation* tinggi dibandingkan *self regulation* siswa kelompok kontrol. Saran untuk penelitian selanjutnya untuk menggunakan metode *good behavior* untuk meningkatkan aspek psikologis lainnya seperti keaktifan siswa.

Kata kunci: *self regulation*, metode pembelajaran *good behavior game*.