

**PENGEMBANGAN PERANGKAT LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL
UNTUK MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU (*CURIOSITY*) DALAM
BELAJAR SISWA SMP**

Oleh

Ni Kadek Bella Sandi Agustina, NIM 1811011014

Program Studi Bimbingan Konseling

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

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 pemberian 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 Validty 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 independent* 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 $t_{hitung} = 7,737$ dan $t_{tabel} = 2,021$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. 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: Perangkat Layanan, Bimbingan Klasikal. 4D

**Development of Classical Guidance Service Toolkit to Increase Curiosity in Learning for
Middle School Students**

Ni Kadek Bella Sandi Agustina, NIM 1811011014

Program Studi Bimbingan Konseling

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

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.

Key word; Service Tool, Classical Guidance. 4D