PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN PRIBADI SOSIAL DENGAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN PESERTA DIDIK KELAS X APK 1 DI SMK PEMUDA PAPAR TAHUN PELAJARAN 2014-2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Jurusan BK

OLEH:
VERA FUSFARIANTI
NPM: 11.1.01.01.0306

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNP KEDIRI

2015

Skripsi oleh:

VERA FUSFARIANTI
NPM: 11.1.01.01.0306

Judul:

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN PRIBADI SOSIAL DENGAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN PESERTA DIDIK KELAS X APK 1 DI SMK PEMUDA PAPAR TAHUN PELAJARAN 2014-2015

Telah disetujui untuk Diajukan Kepada
Panita Ujian/Sidang Skripsi Jurusan BK
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 19 - 8 - 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Setya Adi Sancaya,M.Pd	**Risaniatin Ningsih, S.Pd, M.Psi**
NIDN. 0712076102	NIDN. 0720018601

ii

Skripsi oleh:

VERA FUSFARIANTI
NPM: 11.1.01.01.0306

Judul:

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN PRIBADI SOSIAL DENGAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN PESERTA DIDIK KELAS X APK 1 DI SMK PEMUDA PAPAR TAHUN PELAJARAN 2014-2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan BK FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 19 Agustus 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Risaniatin Ningsih, S.Pd, M.Psi
3. Penguji II : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Siti Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

iii

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN PRIBADI SOSIAL DENGAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN PESERTA DIDIK KELAS X APK 1 DI SMK PEMUDA PAPAR TAHUN PELAJARAN 2014-2015

Oleh:
Vera Fusfarianti
11.1.01.01.0306
FKIP - Bimbingan dan Konseling
Email: vera.fusfa@gmail.com
Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd dan Risaniatin Ningsih, S.Pd, M.Psi
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Vera Fusfarianti : Pengaruh Layanan Bimbingan Pribadi Sosial dengan Metode *Role Playing* terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta Didik Kelas X APK 1 di SMK PEMUDA PAPAR, Skripsi, BK, FKIP UNP Kediri, 2015.
Kata kunci: pribadi sosial, *role playing*, sopan santun

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pemberian layanan BK masih didominasi oleh aktivitas klasikal ceramah dimana guru yang berperan aktif. Akibatnya suasana kelas menjadi monoton dan peserta didik menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi membuat peserta didik menjadi aktif karena dalam metode tersebut peserta didik akan ikut terlibat langsung dan memberi contoh nyata bagaimana sikap sopan santun kepada orang lain. Maka dari itu diperlukan metode pembelajaran seperti *role playing*.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah bimbingan pribadi sosial dengan metode *role playing* peserta didik kelas X APK 1 SMK Pemuda Papar Tahun Pelajaran 2014-2015? (2) Bagaimanakah perilaku sopan santun peserta didik kelas X APK 1 SMK Pemuda Papar Tahun Pelajaran 2014-2015? (3) Adakah pengaruh antara pemberian layanan bimbingan pribadi sosial dengan metode *role playing* terhadap perilaku sopan santun peserta didik?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek kelas X APK 1 SMK PEMUDA PAPAR. Penelitian ini menggunakan desain *pre eksperimental one group pre test post test* dan menggunakan angket sebagai instrument yang dilakukan sebanyak tiga tahap yaitu memberikan *pre test* dilanjutkan dengan *treatment* berupa *role playing* dan terakhir pemberian *post test*.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) bimbingan pribadi sosial dengan metode *role playing* dilakukan sebanyak 2x pertemuan meminta peserta didik memainan peran berkaitan dengan sopan santun (2) sopan santun peserta didik sebelum diberikan perlakuan *role playing* berada pada kategori sedang dengan angka 54.55% sesudah diberikan metode *role playing* berada pada kategori tinggi dengan angka 60.61% sehingga bisa dinyatakan mengalami peningkatan (3) Ada pengaruh yang signifikan penggunaan *role playing* dalam bimbingan pribadi sosial terhadap peningkatan sopan santun peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian ini, direkomendasikan : (1) Tujuan penggunaan *role playing* dalam bimbingan pribadi sosial adalah untuk meningkatkan sopan santun peserta didik dengan memberikan contoh nyata bagaimana bersikap sopan santun kepada orang lain lewat permainan peran. Maka guru BK harus mengutamakan proses yang mendukung untuk meningkatkan sopan santun peserta didik. (2)

Guru BK hendaknya meningkatkan kualitas layanan bimbingan konseling, sehingga peserta didik mampu meningkatkan sopan santun

Kata Kunci : pribadi sosial, *role playing*, sopan santun

I. LATAR BELAKANG

Kenyataan yang sering ditemui dalam institusi pendidikan yaitu banyak peserta didik yang masih belum bisa menghargai dan menghormati orang lain terutama menghargai dan menghormati orang yang lebih tua. Seperti kasus yang terjadi pada tanggal 5 Desember 2013, seorang peserta didik SMK Muhammadiyah 1 Solo menyerang guru pengawas ulangan dengan pisau cutter hingga sang guru terluka. Hanya karena sang guru dianggap lamban membagikan soal ulangan, peserta didik tersebut merasa kesal kemudian mendorong badan guru sembari mengeluarkan kata-kata kasar dan menantang sang guru untuk berkelahi. *(Sumber: http://www.pikiran-rakyat.com, 2013. Diakses pada 29 Maret 2015)*. Masih dengan topik yang sama, pada tanggal 28 November 2013 di kabupaten Bima, NTB, seorang peserta didik SMA ancam guru dengan menodongkan senjata api rakitan hanya karena tidak senang ditegur oleh guru karena memakai anting. *(Sumber: http://www.tempo.com, 2013. Diakses pada 29 Maret 2015)*. Selain kedua fenomena tersebut sering juga ditemui peserta didik di sekolah yang memakai seragam dengan tidak sopan, bicara kasar dengan guru, ramai ketika pelajaran berlangsung, serta menggunakan kata kasar saat berkomunikasi dengan teman. Untuk mengatasi masalah tersebut akan diberikan metode bimbingan pribadi sosial dengan harapan mampu memberikan bantuan secara pribadi dan sosial kepada peserta didik dalam berinteraksi, berkomunikasi, berhubungan dengan orang lain yang disertai sikap sopan santun sehingga menjadi pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan serta berbudi pekerti luhur.

Metode pembelajaran ternyata mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan yang diharapkan dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan metode dengan tujuan. Pembelajaran dalam kelas yang monoton akan membuat peserta didik menjadi pasif.

Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi membuat peserta didik menjadi aktif karena dalam metode tersebut akan ikut terlibat langsung didalamnya dan hal itu dapat merangsang peserta didik untuk merasakan secara langsung. Maka dari itu diperlukan metode pembelajaran seperti bermain peran (*role playing*). Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka akan diadakan penelitian tentang " Pengaruh Bimbingan Pribadi Sosial dengan metode *Role playing* terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta Didik Kelas X APK 1 di SMK Pemuda Papar Tahun Pelajaran 2014-2015".

II. METODE

Dalam penelitian ini variabel layanan bimbingan pribadi-sosial dengan metode *role playing* berkedudukan sebagai variabel bebas (X) maksudnya variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel perilaku sopan santun berkedudukan sebagai variabel terikat (Y) maksudnya variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan teknik eksperimen. Desain penelitiannya ini termasuk dalam bentuk *pre eksperimental design* yaitu desain penelitian yang memanipulasi variabel bebas ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat (Sugiyono, 2012:109). Pre eksperimental design yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre test – posttest design.* desain penelitiannya adalah sebagai berikut :

Gambar 3.1 Desain Penelitian

O1 ⟶ X ⟶ O2

Keterangan:

O1 : *pretest* (tes awal)

X : *treatment* (perlakuan)

O2 : *posttest* (tes akhir)

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas X APK 1 SMK Pemuda Papar tahun pelajaran 2014-2015 dengan jumlah peserta didik 33 orang sebagai populasi sekaligus subjek penelitian. Karena dalam penelitian ini menggunakan seluruh anggota populasi sebagai subjek penelitian sehingga tidak ada sampel dalam penelitian ini. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan jenis angket tertutup dan langsung, dimana angket akan dijawab secara langsung oleh responden dengan memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Angket akan digunakan untuk mengukur tingkat perilaku

sopan santun sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*. Validitas dan reliabelitas dihitung dengan bantuan *SPSS 16 for Windows* dengan hasil dari 30 item pernyataan 24 diantaranya dinyatakan valid dan 6 sisanya dinyatakan tidak valid yaitu nomor item 8, 13, 15, 18, 23, 25 r_{hitung} sebesar 0.192, 0.246, 0.232, 0.187, 0.215, 0.194 maka nilai tersebut kurang dari r_{tabel} yang sebesar 0.349.

Dari hasil uji reliabelitas instrument dinyatakan reliabel melalui uji reliabelitas menggunakan teknik *Split-Half* dengan bantuan program *SPSS 16 for windows* kepada 32 responden dengan 30 item pernyataan diketahui bahwa pada tabel *cronbach alpha* sebagai r_{hitung} menunjukan angka 0,896 maka bisa dikatakan reliabel karena lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,349

Untuk menguji perbedaan dua sampel data yang berhubungan dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md : mean dari perbedaan pre test dengan post test

xd : devisiasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum X^2 d$: jumlah kuadrat devisiasi

N : subjek pada sampel

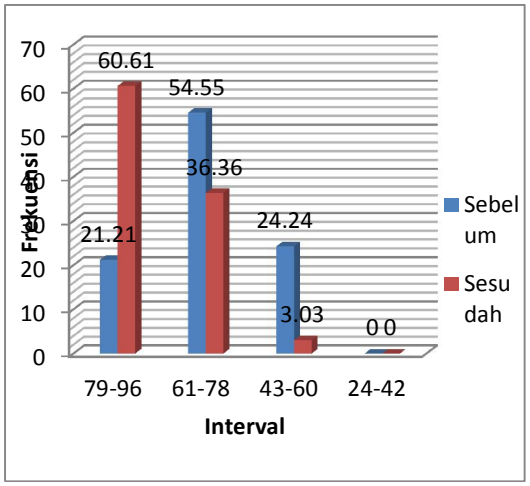
d.b. : ditentukan dengan N-1

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Data Sopan Santun Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Pemberian Metode *Role Playing*.

Interval	F	Prosentase Sebelum	F	Prosentase Sesudah	Kriteria
79-96	7	21.2121	20	60.6061	Tinggi
61-78	18	54.5455	12	36.3636	Sedang
43-60	8	24.2424	1	3.0303	Cukup
24-42	0	0	0	0	Rendah
Total	33	100	33	100	

Berdasarkan hasil perbandingan di atas dapat dibuat grafik seperti di bawah ini:



Gambar 4.3. Grafik Data Sopan Santun Peserta Didik Kelas X APK 1

SMK Pemuda Papar Tahun Pelajaran 2014-2015 Sebelum dan Sesudah Diberikan Metode *Role Playing*

Dari gambar grafik di atas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kategori sopan santun peserta didik Kelas X APK 1 SMK Pemuda Papar Tahun Pelajaran 2014-2015 sebelum diberikan perlakuan metode *role playing* dalam bimbingan pribadi sosial dengan sesudah diberikan metode *role playing* yang mayoritas berkategori sedang prosentase sebesar 54.54% dan rata-rata 70.1515152 meningkat menjadi mayoritas berkategori tinggi prosentase sebesar 60.61% dan rata-rata 81.57576.

Untuk mengetahui pengaruh antara layanan bimbingan pribadi sosial dengan metode *role playing* melalui rumus uji t sebagai berikut:

$$\boldsymbol{t} = \frac{\boldsymbol{M_d}}{\sqrt{\frac{\sum \boldsymbol{X^2\, d}}{\boldsymbol{N(N-1)}}}}$$

Keterangan :

M_d : mean dari perbedaan *pre test* dengan *post test* (*post test - pre test*)

xd: deviasi masing – masing subjek (d – Md)

$\sum X^2\, d$: jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sampel

d.b : ditentukan dengan N - 1

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan analisis uji t diketahui bahwa angka hasil perhitungan atau t_{hitung} sebesar 8.951328486 lebih besar dari t_{tabel} untuk dk 32 taraf signifikansi 5% sebesar 1.6939 maka signifikan. akibatnya H_a berbunyi "Ada pengaruh yang signifikan antara layanan bimbingan pribadi sosial dengan metode *role playing* terhadap peningkatan sopan santun peserta didik" diterima dan H_0 berbunyi "Tidak ada pengaruh yang signifikan antara layanan bimbingan pribadi sosial dengan metode *role playing* terhadap peningkatan sopan santun peserta didik" ditolak.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Bimbingan pribadi sosial dengan metode *role playing* dilakukan sebanyak 2x pertemuan.
2. Sopan santun peserta didik sebelum diberi perlakuan dengan *role playing* dalam bimbingan pribadi sosial mayoritas sebesar 54.55% pada kategori sedang dengan rata-rata 70.15. Sedangkan sopan santun peserta didik sesudah diberi perlakuan dengan *role playing* dalam bimbingan pribadi sosial mayoritas 60.61% berada pada kategori tinggi dengan rata-rata 81.58 sehingga bisa dinyatakan mengalami peningkatan.

Penggunaan *role playing* dalam bimbingan pribadi sosial berpengaruh terhadap peningkatkan sopan santun peserta didik.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto . & Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Cahya, Khaerani. 2010. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan*. (percontohan). Skipsi. Tidak dipublikasikan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Fauziyah. 2014. *Bimbingan dan Konseling Pribadi.* (Online), tersedia: http://blog.uad.ac.id/fauziyah1300001278/2014/12/03/bimbingan-dan-konseling-pribadi/, diunduh 2 Februari 2015

Firdaus, Thama. 2014. *Pengertian Metode Menurut Para Ahli.* (Online), tersedia: http://www.eurekapendidikan.com/2014/10/definisi-metode-menurut-para-ahli.html?m=1. Diunduh 5 Februari 2015.

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Lx_77Km0W1AJ:eprints.ung.ac.id/5776/5/2013-2-2-86201-111409156-bab2-24022014034050.pdf+&cd=1&hl=en&ct=clnk&gl=id

http://inunk2609.multiply.com.
http://incteachet.wordpress.com.

Huda, Miftahul, M. Pd. 2013. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online) tersedia http://kbbi.web.id/sopan%20santun. Diunduh pada 1 Februari 2015.

Kuisioner Penelitian. 2009. *Kuesioner Penelitian.* (Online), tersedia: http://www.kuesionerpenelitian.blogspot.com, diunduh 2 Februari 2015.

Nur. Akhyar M. 2013. *Ditegur Pakai Anting, Murid Todong Guru.* tersedia: http://Tempo.com, Diunduh 29 Maret 2015.

Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah. 2014. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Santoso, Singgih. 2013. *Menguasai SPSS 21 di Era Informasi.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sugiyono, Prof, Dr., 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Penerbit Alfabeta.

Sujianto. 2012. *Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional (Sopan Santun) Terhadap Guru Melalui Layanan Penguasaan Konten Pada Siswa,* (Online). Semarang: IKIP Veteran Semarang

Sukarto. 2013. *Guru Pengawas Ulangan Terluka Diserang Siswa SMK.* (Online), tersedia: http://pikiran-

rakyat.com, Diunduh 29 Maret 2015.

Ujiningsih & Antoro, Sunu D. 2010. *Pembudayaan Sikap Sopan Santun di Rumah dan di Sekolah Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Karakter Siswa.* Makalah dalam Temu Ilmiah Nasional Guru II 2010 Universitas Terbuka, (Online), tersedia: http://www.pustaka.ut.ac.id, diunduh 2 Februari 2015.

Undang-undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta.

Winkell, W. S. dan Hastuti, H.M, Sri. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi

Yusuf, Syamsu. 2009. *Progam Bimbingan dan Konseling di Sekolah.* Bandung: Rizqi Press.