EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA KELAS VII B DI SMP NEGERI 4 PACITAN TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperolah Gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd) Pada Jurusan Bimbingan dan Konseling (BK)
FKIP UNP Kediri

OLEH :

KUSROJA SUCINING TYAS

NIM : 11.1.01.01.0476

PROGRAM STUI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

2015

Skripsi Oleh :

KUSROJA SUCINING TYAS

NPM : 11.1.01.01.0493

Judul :

EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA KELAS VII B DI SMP NEGERI 4 PACITAN TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan BK
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 10 Agustus 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Wisnu Cahyono, M. M	Dra. Hj. Endang Ragil WP, M.Pd
	NIDN. 0726125801

Skripsi Oleh:

KUSROJA SUCINING TYAS

NPM : 11.1.01.01.0476

Judul :

EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA KELAS VII B DI SMP NEGERI 4 PACITAN TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan BK FKIP UNP Kediri

Pada tanggal:15 Agustus 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M. Pd :
2. Penguji I :Dra. Hj. Endang Ragil WP, M.Pd :
3. Penguji II :Drs. Wisnu Cahyono, M. M :

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M. Pd

NIDN. 187031023

EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA KELAS VII B DI SMP NEGERI 4 PACITAN TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

KUSROJA SUCINING TYAS
NPM: 11.1.01.01.0476
FKIP-Bimbingan dan Konseling
Email:
Drs. Wisnu Cahyono, M, M[1] Dra. Hj. Endang Ragil W. P., M. Pd[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa layanan bimbingan kelompok di SMP Negeri 4 Pacitan masih dilakukan dengan menggunakan layanan informasi dengan format klasikal sehingga masih didominasi pada peran guru. Akibatnya layanan tersebut dinilai kurang efektif dan mengena bagi siswa yang cenderung pasif di kelas.

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah apakah layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing efektif dalam meningkatkan konsep diri siswa kelas VII B di SMP Negeri 4 Pacitan tahun pelajaran 2014/2015?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa kelas VII B di SMP Negeri 4 Pacitan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, menggunakan instrumen berupa Rencana Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling (RPBK), kuesioner konsep diri, dan lembar wawancara untuk guru pengajar Bimbingan dan Konseling.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Melalui siklus tindakan dapat diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing dapat meningkatkan konsep diri siswa. (2) Adanya peningkatan konsep diri siswa, khususnya kelas VII B yang ditunjukkan dengan meningkatnya prosentase ketuntasan dari 67,74% menjadi 83,87%. (3) Melalui siklus tindakan terbukti bahwa layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing lebih menyenangkan sehingga respon siswa menjadi lebih baik. (4) Melalui siklus tindakan dapat diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing dapat meningkatkan aktivitas dan minat siswa terhadap Bimbingan dan Konseling.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Tujuan pokok penggunaan layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing adalah untuk meningkatkan konsep diri siswa melalui layanan bimbingan kelompok agar lebih efektif dan mengena bagi siswa yang cenderung pasif di kelas. (2) Guru Bimbingan dan Konseling masih perlu meneliti terus menerus untuk membuktikan apakah layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa.

Kata kunci: efektivitas, layanan bimbingan kelompok, teknik role playing, konsep diri, SMP Negeri 4 Pacitan.

I. LATAR BELAKANG

Masa remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak yang penuh dengan ketergantungan menuju masa pembentukan tanggung jawab. Remaja biasanya dikatakan bukan anak-anak juga belum dewasa tetapi masih dalam posisi ambang dewasa. Manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam bersikap dan berperilaku tentunya tidak akan lepas dari konsep diri yang dimilikinya. Individu akan berkembang dan mengalami perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan konsep dirinya. Konsep diri adalah pandangan menyeluruh tentang totalitas diri baik positif maupun negatif mengenai dimensi fisik, psikis, sosial, pengharapan dan penilaian terhadap diri sendiri. Konsep diri dibentuk oleh persepsi-persepsi diri dan persepsi lingkungan terhadap individu.

Konsep diri sangat erat kaitannya dengan diri individu. Kehidupan yang sehat baik fisik maupun psikologis salah satunya didukung oleh konsep diri yang baik dan stabil. Konsep diri berkaitan dengan ide, pikiran, kepercayaan serta keyakinan yang diketahui dan dipahami oleh individu tentang dirinya. Hal ini akan mempengaruhi kemampuan individu dalam membina hubungan interpersonal. Meskipun konsep diri tidak langsung ada begitu individu dilahirkan, tetapi secara bertahap seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan individu, konsep diri akan terbentuk karena pengaruh lingkungan. Konsep diri akan dipelajari melalui kontak dan pengalaman dengan orang lain termasuk berbagai stres yang dialami individu. Hal ini akan membentuk persepsi individu terhadap dirinya sendiri dan penilaian persepsinya terhadap pengalaman akan situasi tertentu.

Dalam usaha untuk meningkatkan konsep diri siswa telah ditempuh dengan berbagai layanan bimbingan dan konseling. Salah satu layanan yang tepat agar konsep diri siswa dapat meningkat secara positif

adalah layanan bimbingan kelompok. Namun kebanyakan sekolah hanya menggunakan layanan informasi dengan format klasikal. Sehingga upaya tersebut dinilai masih kurang efektif dan mengena bagi siswa yang cenderung pasif di kelas.

Layanan bimbingan kelompok diperkirakan tepat digunakan sebagai salah satu bentuk layanan bimbingan dan konseling untuk dapat diberikan kepada siswa. Sedangkan metode role playing adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Melalui layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing peserta didik yang mempunyai masalah seragam dapat dipersatukan dalam kelompok kemudian masalahnya dipecahkan bersama-sama. Dalam layanan ini semua anggota dapat mengungkapkan masalah yang sedang dialami, sama-sama mencari solusi dari masalah yang dialami dan sling memberikan masukan yang berguna bagi kebaikan dan kemajuan anggota. Sesuai dengan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing dalam meningkatkan konsep diri siswa kelas VII B di SMP Negeri 4 Pacitan tahun pelajaran 2014/2015.

II. METODE

Untuk memudahkan mendiskripsikan secara detail suatu penelitian maka diperlukan rancangan penelitian dan peneliti telah menentukan dan merancang desain penelitian dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Hopkins (Kunandar, 2011:41) Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) adalah "penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dalam membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama". Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tindakan adalah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Dalam prosesnya pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut dapat saling mendukung satu sama lain.

Adapun tujuan PTK antara lain, pertama, PTK sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya. Kedua, PTK dapat meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi professional dalam kegiatan proses KBM. Ketiga, dengan melaksanakan tahap-tahap dalam PTK, guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang dalam terhadap apa yang terjadi di kelasnya. Keempat, pelaksanaan PTK tidak mengganggu tugas pokok seorang pengajar (guru), karena tidak perlu meninggalkan kelas pada saat KBM berlangsung. Kelima, dengan melaksanakan PTK pengajar menjadi lebih kreatif karena selalu dituntut untuk melakukan upaya-upaya inovasi sebagai implementasi dan adaptasi berbagai teori dan teknik pembelajaran serta bahan ajar yang dipahaminya. (Arikunto, 2010: 147)

Kegiatan penelitian diharapkan dapat merupakan proses kegiatan yang berkelanjutan (*on-going*), mengingat bahwa pengembangan dan perbaikan terhadap kualitas tindakan memang tidak dapat berhenti tetapi menjadi tantangan sepanjang waktu.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart (dalam (Arikunto, 2010:131), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Untuk mengetahui efektivitas suatu bimbingan kelompok perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengukur konsep diri siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan bimbingan kelompok serta aktivitas siswa selama proses bimbingan kelompok dilakukan.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses bimbingan kelompok, setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

Teknik analisis ini menggunakan penghitungan presentase keberhasilan atau ketercapaian siswa secara keseluruhan, maka dilakukan penghitungan untuk

menyampaikan konsep diri siswa adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan :

M = Mean (nilai rata-rata)

$\sum fx$ = Jumlah nilai siswa

N = Jumlah seluruh siswa.

Dengan menggunakan rumus di atas, dapat diketahui nilai rata-rata kemampuan siswa. Kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh penelitiyaitu jika indeks keberhasilan kelas 75 %. Presentase indeks keberhasilan kelas diperoleh dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} x100\%$$

III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing

Berdasarkan analisis data, diperoleh bahwa kondisi siswa dalam bimbingan kelompok melalui teknik role playing dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap perkembangan konsep diri siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya indeks keberhasilan kelas pada setiap siklus yang mengalami peningkatan.

2. Konsep Diri Siswa

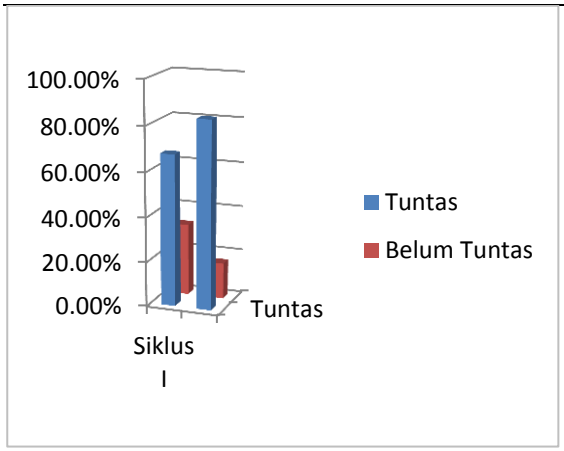
Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok melalui teknik role playing memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan konsep diri siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan peneliti. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3

Perbandingan Ketuntasan Konsep Diri

No	Kategori Skor	Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%
1	Tuntas	21	67, 74	26	83, 87
2	Belum Tuntas	10	32, 26	5	16, 13
Jumlah		31	100	31	100

Grafik 4. 1



Perbandingan Ketuntasan Konsep Diri

3. **Aktivitas Siswa Dalam Bimbingan Kelompok**

Berdasarkan analisis data, diperoleh bimbingan kelompok melalui teknik role playing dapat meningkatkan konsep diri siswa. Dalam hal ini yang paling dominan adalah siswa mampu memahami bagaimana konsep diri yang positif dan bagaimana konsep diri yang negatif serta mampu mengungkapkan fikirannya secara positif berkaitan dengan konsep diri berdasarkan teknik role playing yang telah dilakukan. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas peneliti selama bimbingan kelompok telah melaksanakan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Hal ini terlihat dari aktivitas peneliti yang muncul diantaranya membimbing dan mengamati siswa ketika melakukan bimbingan kelompok melalui teknik role playing mengenai konsep diri siswa, menjelaskan topik bahasan yang belum dipahami, memberikan umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana indeks keberhasilan untuk konsep diri dapat dicapai sesuai dengan prosentase yang telah ditentukan sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang tindakan kelas terhadap layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Penerapan layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing dapat meningkatkan konsep diri siswa.
2. Adanya suatu peningkatan konsep diri bagi siswa, khususnya kelas VII B semester ganjil. Hal ini dapat ditunjukkan oleh konsep diri siswa dengan skor rata-rata pada kondisi tindakan (Siklus I) skor rata-rata 169 (ketuntasan konsep diri mencapai prosentase 67,74%) dan pada kondisi

akhir (Siklus II) skor rata-rata 178 (ketuntasan konsep diri mencapai prosentase 83,87%).

3. Dengan penerapan bimbingan kelompok melalui teknik role playing, layanan bimbingan konseling lebih menyenangkan dan respon siswa terhadap bimbingan dan konseling sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari keseriusan siswa dalam memperhatikan penjelasan peneliti.
4. Berdasarkan hasil pengamatan pengelolaan kelas yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dan minat siswa terhadap layanan bimbingan dan konseling semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari prosentase pengamatan pengelolaan kelas yaitu 67,74% pada Siklus I meningkat menjadi 83,87% pada Siklus II.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Djamarah, Azwan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ghufron-Nur, M., Risnawati-Rini, S. 2010. *Teori-Teori Psikologi*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.

Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Hartinah, Sitti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Puspasari-Amarylla. 2007. *Mengukur Konsep DiriAnak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis integrasi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sutejo. 2009. *Cara Mudah Menulis PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.