# EFEKTIFITAS PEMBERIAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGATASI PERKELAHIAN PADA PESERTA DIDIK KELAS IX DI SMP NEGERI 2 BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri**

**Oleh:**

**SUPADMIATIN**
**NPM :12.1.01.01.0315 P**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2015**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

ATAS NAMA :

**SUPADMIATIN**
**NPM : 12.1.01.01.0315 P**

DENGAN JUDUL :

**EFEKTIFITAS PEMBERIAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGATASI PERKELAHIAN PADA PESERTA DIDIK KELAS IX DI SMP NEGERI 2 BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan kepada :

Panitia ujian jurusan Bimbingan dan Konseling,

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal :_____

| Pembimbing I, | Pembimbing II, |
|---|---|
| **Dr. Atrup, M. Pd, M.M** | **Drs. Setya Adi Sancaya, M. Pd** |

ii

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

ATAS NAMA :

**SUPADMIATIN**
**NPM : 12.1.01.01.0315 P**

DENGAN JUDUL :

**EFEKTIFITAS PEMBERIAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGATASI PERKELAHIAN PADA PESERTA DIDIK KELAS IX DI SMP NEGERI 2 BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji

Pada tanggal : …….....

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

| Panitia Penguji : | | Tanda Tangan |
|---|---|---|
| 1. Ketua | : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd | _____ |
| 2. Penguji I | : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd | _____ |
| 3. Penguji II | : Dr. Atrup, M. Pd, M.M | _____ |

Mengetahui,
Dekan FKIP

**Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd**

iii

# EFEKTIFITAS PEMBERIAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGATASI PERKELAHIAN PADA PESERTA DIDIK KELAS IX DI SMP NEGERI 2 BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SUPADMIATIN
11.1.01.01.0578
Fak Keguruan Ilmu Pendidikan - Bimbingan Konseling
Supadmiatinunp@yahoo.com
Dr. Atrup,M.Pd, M.M dan Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

## ABSTRAK

Supadmiatin: Efektifitas Pemberian Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengatasi Perkelahian Pada Peserta Didik Kelas Ix Di Smp Negeri 2 Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015, Skripsi, Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara Pgri Kediri. 2015

Bimbingan klasikal adalah layanan bantuan bagi siswa yang berjumlah antara 30-40 orang siswa (sekelas) melalui kegiatan klasikal yang disajikan secara sistematik, bersifat preventif dan memberikan pemahaman diri dan tentang pemahaman tentang orang lain yang berorientasi pada bidang pembelajaran, pribadi, sosial, dan karir dengan tujuan menyediakan informasi yang akurat dan dapat membantu individu untuk merencanakan pengambilan keputusan dalam hidupnya serta mengembangkan potensinya secara optimal.

Variabel dalam penelitian ini yaitu Pemberian bimbingan klasikal dengan teknik role playing sebagai variabel bebas dan Mengatasi perkelahian sebagai variabel terikat. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantiatif, yang menjadi populasi adalah kelas IX di SMP Negeri 2 Bandung tahun pelajaran 2014/2015. Sampel yang digunakan adalah random sampling yaitu 100dari populasi yang berjumlah 300siswa. Instrument penelitian ini adalah angket. Metode pengumpulan data dengan uji statistik denganmenggunakan rumus korelasi Product Moment.

Hasilpenelitian ditemukan bahwa pemberian bimbingan klasikal dengan teknik role playing efektif untuk mengatasi perkelahian yang ditunjukkan dari hasil $r_{hitung}$0,7224>$r_{tabel}$0,195dengantaraf kepercayaan 95%, $H_a$ diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa pemberian bimbingan klasikal dengan teknik role playing efektif untuk mengatasi perkelahian pada siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Bandung tahun ajaran 2014/2015.

**Kata kunci:** Pemberian Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing, Mengatasi Perkelahian

# I. LATAR BELAKANG

Masa remaja awal merupakan masa transisi, dimana usianya berkisar antara 13 sampai 16 tahun atau yang biasa disebut dengan usia belasan yang tidak menyenangkan, dimana terjadi juga perubahan pada dirinya baik secara fisik, psikis, maupun secara sosial. Pada masa transisi tersebut kemungkinan dapat menimbulkan masa krisis, yang ditandai dengan kecenderungan munculnya perilaku menyimpang. Pada kondisi tertentu perilaku menyimpang tersebut akan menjadi perilaku yang mengganggu.

Kenakalan-kenakalan yang dilakukan oleh remaja di bawah usia 17 tahun sangat beragam mulai dari perbuatan yang amoral dan anti sosial tidak dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hukum. Bentuk kenakalan remaja tersebut seperti: kabur dari rumah, membawa senjata tajam, dan kebut-kebutan di jalan, sampai pada perbuatan yang sudah menjurus pada perbuatan kriminal atau perbuatan yang melanggar hukum seperti; pembunuhan, perampokan, pemerkosaan, seks bebas, pemakaian obat-obatan terlarang, dan tindak kekerasan lainnya yang sering diberitakan media-media masa.

Hampir setiap hari kasus kenakalan remaja selalu kita temukan di media massa, dimana sering terjadi di Kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya dan Medan, salah satu wujud dari kenakalan remaja adalah perkelahian yang dilakukan oleh para pelajar atau remaja.

A.F Saifuddin (1986:14) memberikan pengertian tentang perkelahian yang didefinisikan sebagai pertentangan yang bersifat langsung dan didasari antara individu-individu atau kelompok-kelompok untuk mencapai tujuan yang sama. Dewasa ini perkelahian seringkali terjadi di kalangan pelajar, tidak terkecuali di SMP Negeri 2 Bandung utamanya kelas IX. Selama kurun waktu 2 tahun terakhir, terdapat 17 kasus perkelahian yang terjadi baik individu maupun kelompok.

Lembaga pendidikan merupakan institusi yang berperan penting dalam mengatasi perkelahian antar pelajar. Salah satu cara untuk mengatasi perkelahian adalah melalui bimbingan klasikal.Hasil penelitian Farozin (2003), dapat ditarik kesimpulan bahwa bimbingan klasikal berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Dari keberhasilan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan sementara bahwa bimbingan klasikal dapat dijadikan cara yang efektif untuk mengatasi perkelahian peserta didik. Namun tentunya pemilihan teknik bimbingan klasikal yang tepat sangat mempengaruhi keberhasilan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *role playing*. Bimbingan klasikal dengan teknik *role*

*playing* adalah salah satu cara untuk melatih siswa dalam meningkatkan kedisiplinan disekolah. Peningkatan kedisiplinan disekolah melalui role playing memberikan pembelajaran sekaligus praktek secara langsung pada siswa untuk menerapkan kedisiplinan. Aturan-aturan dalam pelaksanaanrole playing merupakan sarana awal dalam mendidik siswa untuk melatih kedisiplinan dengan mematuhi dan mengikuti alur permainan sesuaidengan tujuan permainan yang akan dicapai. Dengan meningkatnya kedisiplinan siswa di sekolah, maka tindakan pelanggaran seperti perkelahian akan dapat diminimalisir. Sehingga kasus tentang perkelahian di SMP Negeri 2 Bandung terutama kelas 2 dapat diatasi.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti merasa tertarik dan terdorong untuk melakukan kajian melalui penelitian dengan judul **"**Efektifitas Pemberian Bimbingan Klasikal dengan Teknik Role Playing pada untuk mengatasi perkelahian pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 2 Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015.**"**

## II. METODE

### A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif sebab data yang diperoleh berupa angka yang selanjutnya data tersebut akan digunakan untuk menguji hipotesis yang sudah ditentukan. Sedangkan untuk menguji hipotesis tersebut menggunakan teknik statistik yang cara kerjanya menggunakan angka. Oleh karena itu pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

### B. Teknik Penelitian

Teknik Penelitian yang akan diterapkan ini adalah teknik *ex post facto*. Dengan adanya penelitian ini dimungkinkan guru akan mampu mengkondisikan sesuatu hal yang akan terjadi dalam lingkungan sekolah.

### C. Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015". Pemilihan dan penetapan lokasi penelitiandengan alasan Lokasi relatif dekat dengan domisili peneliti, sehingga mudah dijangkau dan bisa lebih efisien (waktu dan biaya).

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian proposal skripsi yang berjudul "Efektifitas Pemberian Bimbingan Klasikal dengan Teknik Role Playing untuk mengatasi perkelahian pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 2 Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015".

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Dari data yang telah terkumpul pada hasil analisa data untuk mengambil kesimpulan tentang ada atau tidak ada hubungan pemberian bimbingan klasikal dengan teknik role playing terhadap perkelahian dengan menggunakan perhitungan rumus "Korelasi Product Moment" menghasilkan nilai sebesar 0,7224. Hasil perhitungan $r_{hitung}$ lebih besar dari $r_{tabel}$ yaitu 0,7224>0,195 sehingga perhitungan signifikan. Dengan demikian $H_a$ yang menyatakan pemberian bimbingan klasikal dengan teknik role playing efektif untuk mengatasi perkelahian pada siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Bandung tahun ajaran 2014/2015, sedangkan $H_o$ yang menyatakan pemberian bimbingan klasikal dengan teknik role playing tidak efektif untuk mengatasi perkelahian pada siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Bandung tahun ajaran 2014/2015ditolak.

### B. Pembahasan

Dari hasil uji hipotesis diatas dapat diketahui bahwa variabel bimbingan konseling individu efektif untuk mengatasi variabel kesulitan penyesuaian diri dalam belajar siswa. Hal ini didasarkan pada hasil perhitungan statistik $r_{hitung}$ sebesar 0,7224, dan $r_{tabel}$ dari jumlah sampel 100 pada taraf signifikan 5% adalah 0,195. Sehingga $r_{hitung}$ lebih besar dari $r_{tabel}$ yaitu 0,7224 ≥ 0,195. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian bimbingan klasikal dengan teknik role playing efektif untuk mengatasi perkelahian pada siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Bandung tahun ajaran 2014/2015.

Dari perhitungan diatas dengan $r_{hitung}$ sebesar 0,7224 dapat dikatan cukup efisien. Maka perlu dipertimbangkan aspek lainnya yang menjadi penyebab perkelahian siswa seperti kematangan emosional, kematangan intelektual, dan kematangan sosial.Sehingga tujuan konselor lebih fokus dalam mengatasi masalah perkelahian siswa, dengan demikianpemberian bimbingan klasikal dengan teknik role playing lebih efektif.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kesulitan penyesuaian diri dalam belajar siswa tidak mungkin hanya dipengaruhi oleh pemberian bimbingan klasikal dengan teknik role playing saja. Karena sedikit apapun variasi kondisi dalam sekolah maupun luar sekolah seperti pergaulan, jenis teman akan mempengaruhi penyesuaian diri dalam belajar siswa. Berangkat dari bahasan diatas maka perlu adanya sinergitas peran masing-masing elemen penunjang pendidikan. Baik di dalam sistem lingkungan SMP Negeri 2 Bandung maupun diluar lingkungan sekolah yaitu lingkungan keluarga dan pergaulan siswa.

## IV. DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ali Kuhail, Madji Fathi. 2006. *Fatwa-fatwa Pernikahan dan Hubungan Suami Istri*. Jakarta: Kalam Pustaka.

L. Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.

M. Fuad, Firdinan. 2008. *Membina Keluarga Harmonis*. Yogyakarta: Tugu Publisher.

Mudjiono & Dimyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.

Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta

Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.

Susilo, M. Joko. 2009. *Sukses dengan Gaya Belajar* . PINUS.

Suharsimi, Arikunto. 2006. *Posedur penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

S. Willis, Sofyan. 2008. *Konseling Keluarga*. Bandung: Alfabeta

Usman, Moh. Uzer. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.