

EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL SISWA

Intan Zahra Fonna, Teuku Fadhli, Fauzi Aldina, Muqarramah Fitri

Pendidikan Bimbingan dan Konseling Universitas Jabar Ghafur

E-mail: intanzahrafonna@gmail.com, teukufadhli@unigha.ac.id,
fauzialdina@unigha.ac.id, muqarramahfitri@unigha.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of role playing technique guidance services to improve students' prosocial behavior. The research used the role playing group guidance method and the research design was Quasi Experimental Design. The total population in this study were 26 students. From this population, there are students who have low prosocial attitudes totaling 13 students called the experimental class and 13 students called the control class. The data collection technique in this study used a prosocial behavior questionnaire. The treatment in this experimental class was carried out with an intervention stage consisting of six stages. The results of data analysis after being given group guidance services using the Wilcoxon Sign Rank Test statistical test in the experimental class obtained the value of Sig. of 0.028 (< 0.05) this indicates that H_a is accepted. In contrast to the results of the Wilcoxon Sign Rank Test for the control class, which obtained a Sig. of 0.563 > 0.514 then H_0 is accepted. This means that the role playing technique is effective in increasing the prosocial of students.

Keywords: *Group Counselling_Role Playing_Prosocial*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku prososial siswa. Penelitian menggunakan metode bimbingan kelompok *role playing* dan desain penelitian *Quasi Experimental Design*. Jumlah populasi pada penelitian ini sebanyak 26 peserta didik. Dari populasi tersebut terdapat siswa yang mempunyai sikap prososial rendah berjumlah 13 peserta didik yang disebut sebagai kelas eksperimen dan 13 peserta didik yang disebut kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket perilaku prososial. Perlakuan pada kelas eksperimen ini dilakukan dengan tahapan intervensi yang terdiri enam tahap. Hasil dari analisis data setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan uji test statistik *Wilcoxon Sign Rank Test* pada kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. sebesar 0.028 (< 0.05) ini menunjukkan bahwa H_a diterima. Berbeda dengan hasil uji *Wilcoxon Sign Rank Test* kelas kontrol yang memperoleh nilai Sig. sebesar 0.563 > 0.514 maka H_0 diterima. Artinya teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan prososial peserta didik.

Kata Kunci: *Bimbingan kelompok_role playing_prososal.*

Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk yang memiliki berbagai kemampuan untuk dikembangkan. Dalam buku Psikologi Belajar, Abu Ahmadi (2015: 15) menjelaskan bahwa manusia bukan hanya merupakan makhluk sosial yang harus hidup bersama dan selalu bekerja sama

untuk mencapai kelangsungan hidup (seperti halnya beberapa makhluk hidup tertentu), akan tetapi manusia mempunyai kemampuan lebih dari itu. Manusia memiliki tingkat kepekaan sosial yang tinggi. Kepekaan sosial yang dimaksudkan adalah kemampuan untuk menyesuaikan perbuatan terhadap individu yang sedang dihadapinya.

Dalam dunia pendidikan, sikap prososial terhadap sesama sangat diperlukan. Karena tingkat interaksi yang dilakukan terbilang sangat sering. Kehidupan sosial yang terjadi yaitu hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.

Perilaku prososial sebagai tindakan individu untuk menolong orang lain tanpa adanya keuntungan langsung bagi penolong. Menurut (2015: 80) perilaku prososial juga dijelaskan sebagai sebuah tindakan yang nantinya diharapkan dapat menguntungkan orang lain. prososial sering kali dianggap sama dengan perilaku altruisme yaitu tindakan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang untuk menolong orang lain tanpa mengharapkan pamrih atau imbalan apapun. Perilaku prososial adalah suatu tindakan yang membantu atau dirancang untuk membantu orang lain, terlepas dari motif si penolong. Hal serupa diungkapkan oleh William (2015: 125) membatasi perilaku prososial secara lebih rinci sebagai perilaku yang memiliki intensi untuk mengubah keadaan fisik atau psikologis penerima bantuan dari kurang baik menjadi lebih baik, dalam arti secara material maupun psikologis. Banyak tindakan prososial bukan tindakan altruistik. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan yang mendorong seseorang atau siswa untuk berinteraksi dengan bentuk tindakan yang dilakukan dan direncanakan untuk menolong orang lain seperti bekerjasama, saling tolong menolong kepada orang lain tanpa pamrih, tanpa mengharap

imbalan, tanpa memperdulikan motif si penolong.

Berdasarkan hasil observasi langsung kepada siswa dan wawancara dengan guru pembimbing SMA Negeri 1 Mutiara yang dilaksanakan pada tanggal 21 September 2021, diperoleh informasi menunjukkan bahwa setiap kelas terdapat siswa yang perilaku prososial rendah yaitu kelas XI IPA siswa dari jumlah keseluruhan sekitar 26 siswa pada setiap kelasnya memiliki perilaku prososial rendah. Bentuk perilaku prososial rendah siswa antara lain siswa kurang memiliki rasa empati terhadap orang lain seperti saat melihat temannya jatuh dari tangga tidak menolong tetapi berperilaku acuh dan berpura-pura tidak melihat, sebaliknya ada siswa yang melihat justru menertawakan dan menjadi bahan ejekan. Menurut Syahrian (2015: 32) Dampak yang terjadi pada siswa yang memiliki perilaku prososial rendah yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam mengembangkan ketrampilan bersosialisasi akan menunjukkan berbagai sikap negatif.

Upaya yang telah dilakukan oleh guru pembimbing untuk meningkatkan perilaku prososial di SMA Negeri 1 Mutiara yaitu dengan memberikan bimbingan klasikal dan konseling individu untuk meningkatkan perilaku prososial rendah pada siswa. Namun usaha tersebut belum berhasil untuk menyelesaikan permasalahan perilaku prososial rendah karena dalam penanganannya guru terbatas waktu dan belum mencakup secara keseluruhan. Fenomena tersebut memberikan gambaran bagi peneliti untuk memberikan pemahaman kepada siswa yang mengalami

prososial rendah agar siswa mampu merubah pola pikirnya untuk lebih memahami tentang perilaku prososial dari lingkungan. Salah satu layanan bimbingan dan konseling yang digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman tentang perilaku prososial rendah yang dialami siswa yaitu dengan layanan bimbingan kelompok, hal ini disebabkan karena dengan bimbingan kelompok dapat terjalin interaksi antar anggota kelompok yang diharapkan dapat meningkatkan hubungan sosial dengan sesama anggota kelompok dan tercapainya tujuan bersama yaitu mengembangkan sikap prososial dengan teknik role playing.

Menurut Djamarah dan Zain, (2010:88) Role playing adalah pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial. Memahami pendapat Djamarah dan Zain Role playing adalah bermain peran untuk memperagakan permasalahan yang ada dalam kehidupan. Menurut Winkel dan Hastuti (2013:571) Role playing adalah beberapa orang mengisi peran tertentu dan memainkan suatu adegan tentang pergaulan sosial yang mengandung persoalan yang harus diselesaikan. Pemilihan teknik *role playing* didasarkan pada alasan karena permasalahan yang muncul berkaitan dengan permasalahan sosial yang terjadi dalam hubungannya di lingkungan sekitar. Teknik *role playing* tersebut melatih kemampuan siswa dalam bersosialisasi dengan orang lain yang akan menimbulkan interaksi sosial antar anggota kelompok sehingga timbul rasa saling kerjasama. Teknik *role playing* tepat untuk meningkatkan pemahaman perilaku prososial. *Role playing* adalah dramatisasi dari persoalan-

persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang lain, tingkat konflik-konflik yang dialami dalam pergaulan sosial. Teknik role playing membantu siswa dengan cara memainkan peran yang sesuai dengan kehidupan nyata agar siswa dapat menghayati permasalahan mengenai rendahnya perilaku prososial di sekolah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian kelas eksperimen yaitu eksperimen semu atau eksperimen yang tidak sebenarnya. Desain Penelitian ini menggunakan The Non-Equivalent Control Group Design, yaitu terdapat 2 kelas dimana satu kelas diberikan treatment (perlakuan) dan satu kelas lagi dijadikan kelas pembanding atau kontrol.

Metode

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan oleh penulis adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan deskriptif *kuantitatif* adalah pendekatan yang spesifikasinya sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian, baik tentang tujuan penelitian, objek penelitian, sampel, data, sumber data, maupun metodologinya (Sugiyono, 2015:15). Tujuan dari pendekatan ini yaitu untuk mengetahui hasil dari analisis yang disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam suatu uraian (Misbahuddin, 2013:33).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian ini melakukan eksperimen atau percobaan dengan

memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing secara intensif kepada penerima manfaat, selanjutnya mengukur dampak atau hasil dari perlakuan yang digunakan sebagai pengumpulan informasi data penelitian tersebut. Rancangan penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design dengan satu perlakuan. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok eksperimen atau kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan.

Tabel 1: Pretest-posttest control group design dengan satu perlakuan

Kelompok Eksperimen	O1	X1	O2
Kelompok Kontrol	O3	X2	O3

Keterangan :

- O₁ dan O₃ : Pre test
 X1 : Bimbingan kelompok dengan teknik role playing
 X2 : Bimbingan kelompok
 O₂ dan O₄ : Post test

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini yakni memberikan pretest kepada kedua kelompok untuk mengetahui kondisi awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen (O1) dan kelompok kontrol (O3). Kedua kelompok eksperimen diberi perlakuan (X1) yaitu bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, dan (X2) kelompok kontrol tidak diberi perlakuan.

Uji Reliabilitas Instrumen Pretest

Pengujian reliabilitas instrumen pretest dilakukan untuk dapat mengetahui tingkat konsistensi pada soal instrumen. Pada tahap uji

reliabilitas terdapat dua tabel yang akan dilihat, yaitu *case processing summary*, dan *reliability statistics*. Tabel *case processing summary* yaitu tabel yang memperlihatkan hasil jumlah sampel yang dianalisis yaitu N = 13 responden. Pada baris Total dengan persentasenya itu adalah 100% karena semua data terisi penuh dan tidak ada yang kosong dengan N= 13. Jika ada jawaban dari responden ada yang tidak terisi (tidak ada nilai) maka jumlah N pada baris Valid tidak akan mencapai 13 dan tingkat persentase pada baris Valid juga tidak akan mencapai 100%.

Tabel 2: Hasil analisis sampel instrumen pretest

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	13	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	13	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 3: Hasil uji reliabilitas instrumen pretest
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.893	25

Tabel *reliability statistics* ini adalah hasil jumlah pertanyaan pada instrumen pretest sebanyak 25 soal. Kemudian jumlah nilai dari *cronbach's alpha* sebesar 0.893 dimana lebih besar dari nilai pada r tabel yaitu 0.514 yang menandakan bahwa soal instrumen pretest memiliki tingkat reliabilitas yang cukup.

Uji Reliabilitas Instrumen Posttest

Setelah melakukan uji reliabilitas pada instrumen pretest maka selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas pada instrumen posttest. Pada tabel *case processing summary* N menunjukkan nilai 13 dengan persentase 100% pada baris Valid dan juga baris Total. Sehingga tidak ada data yang kosong ataupun tidak terisi pada jawaban instrumen posttest.

Tabel 4: Hasil analisis sampel instrumen posttest

		N	%
Cases	Valid	13	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	13	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 5: Hasil uji reliabilitas instrumen posttest

Cronbach's Alpha	N of Items
.644	25

Pada tabel *reliability statistics* diatas jumlah instrumen posttest yang dianalisis sebanyak 20 soal dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.644 yaitu lebih besar dari nilai pada r tabel yaitu 0.514 yang menandakan bahwa soal instrumen pretest memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk melihat apakah suatu data dapat berdistribusi secara normal atau tidak. Pada uji normalitas terdapat dua

teknik yang digunakan, yaitu teknik *kolgomorov-smirnov* dan *shapiro-wilk*. Teknik *kolgomorov-smirnov* digunakan untuk menguji sampel yang memiliki jumlah lebih dari 50. Sedangkan teknik *shapiro-wilk* digunakan ketika jumlah sampel yang diuji tidak lebih dari 50.

Tabel 6: Hasil analisis instrumen soal

	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil perilaku	Pretest	13	100.0%	0	0.0%	13	100.0%
Prososial	Posttest	13	100.0%	0	0.0%	13	100.0%

Pada tabel *case processing summary* nilai N pada kolom Valid menunjukkan angka 13 untuk pretest dan juga 13 untuk posttest dengan persentase mencapai 100% untuk keduanya. Hal ini terjadi ketika tidak ada data yang hilang atau tidak terisi ketika proses analisis dilakukan sehingga nilai N dan nilai Percent pada kolom *Cases Missing* adalah 0 dan 0%.

Tabel 8: Hasil uji normalitas

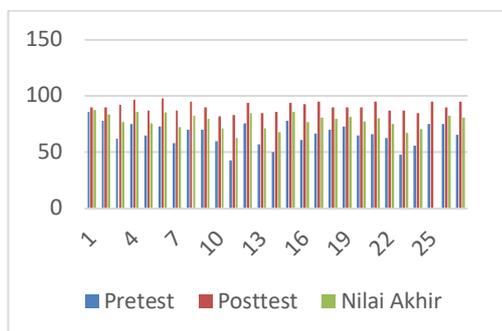
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a						Shapiro-Wilk					
		Statistic			df			Statistic			df		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.			
Hasil Perilaku	Pretest	.161	13	.094	.958	13	.374						
Prososial	Posttest	.147	13	.169	.964	13	.563						

Hasil dari tabel tes normalitas diatas menunjukkan bahwa nilai df dari pretest sebanyak 13 dan nilai df dari posttest juga sebanyak 13. Dari hasil df yang telah diperoleh maka kedua teknik bisa digunakan, namun untuk data yang kurang dari 50 biasanya menggunakan teknik *shapiro-wilk*. Dari nilai signifikansi yang ditampilkan, pretest memiliki data yang terdistribusi secara tidak normal yaitu $0.374 < 0.514$. Sedangkan posttest memiliki data yang terdistribusi secara normal yaitu

$0.563 > 0.514$. Oleh karena itu uji hipotesis akan menggunakan tipe analisis non-parametrik karena tipe analisis tersebut tidak mengharuskan data terdistribusi secara normal.

Terlihat perbedaan rata-rata nilai yang dicapai oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil tes pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 23, yakni dari tes awal 71.53 mengalami peningkatan menjadi 94.61. Sedangkan pada kelompok kontrol mengalami peningkatan juga, yakni dari tes awal 61.92 menjadi 82.69 hanya mengalami peningkatan sebesar 20. Peningkatan hasil tes kelompok kontrol tidak sebesar pada kelompok eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda terlalu jauh.

Perbandingan antara kelas pretest dan posttest dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 1: Grafik hasil pretest, posttest dan nilai akhir

Berdasarkan hasil grafik diatas, dapat dilihat bahwa perhitungan hasil penelitian terhadap kelompok pretest dan posttest, terjadinya perubahan pada masing-masing anggota kelompok.

Kesimpulan Dan Saran

Perilaku prososial merupakan suatu tindakan menolong terhadap orang lain tanpa rasa pamrih pada orang yang melakukan tindakan

menolong. Perilaku prososial berkaitan erat dengan makhluk sosial, tentunya selalu membutuhkan kehadiran orang lain. Perilaku prososial sangat penting dalam kehidupan sehari-hari agar siswa senantiasa tidak bersikap egois dan selalu mementingkan diri sendiri. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

- Hasil perilaku prososial setelah menggunakan teknik *role playing* mengalami peningkatan yang sangat baik, hal ini dilihat dari hasil nilai pretest dan nilai posttest. Dimana nilai rata-rata nilai dari pretest adalah 133.45 sedangkan untuk nilai hasil posttest adalah 177.3.
- Dari hasil pengujian hipotesis dari tabel *test statistics* pada pengujian hipotesis menunjukkan hasil nilai signifikan sebesar $0.374 < 0.514$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *role playing* dalam peningkatan perilaku prososial berhasil diterapkan di SMAN 1 Mutiara.
- Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dengan teknik *role playing* adalah layanan bimbingan kelompok untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan melakukan diskusi terhadap bermain peran yang dilakukan dengan harapan dapat menerapkan dalam diri siswa sehingga dapat mencapai tujuan yang ditetapkan yaitu siswa dapat memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ucapan Terima Kasih

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah menganugerahkan kekuatan, semangat dan motivasi dalam menyelesaikan artikel ini. Semua ini terlaksana karena bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis menghanturkan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada lembaga sekolah SMAN 1 Mutiara terutama kepada seluruh guru bimbingan konseling yang telah memberikan kesempatan dalam melakukan penelitian ini.

Referensi

- Abuahmadi. 2015. *Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial*. Jurnal Konseling Gusjigang. Vol 2(2).
- Achmad Juntika Nurihsan. 2009. *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Refika Aditama.
- Aditama. Herlina, Uray. 2015. *Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok*. Jurnal Pendidikan Sosial. Volume 2. Nomor 1.
- Alfiah Sita & Martani Wisjnu. 2015. *Validitas Modul Bermain Peran Ala Sayang Kawan untuk Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Prosocial pada Anak Usia Dini*. E-Journal Gama JPP Universitas Gajah Mada. Volume 1. Nomor 2.
- Arifin, Bambang Syamsul. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: Pustaka Setia
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik edisi revisi VI*. Jakarta : Rineka Cipta
- Asih, Gusti Yuli & Pratiwi, Shinta Maria Margaretha. 2010. *Perilaku Prosocial Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi*. Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus. Volume 1. Nomor 1.
- Azwar, S. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi (Edisi Dua)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- D.Golemann. 2017. *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII*. Jurnal Bimbingan Dan Konseling. Vol5(2) 2477-5886
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Erina, Suntari.
- Faturochman Arifin .2015. *Bimbingan dan Penyuluhan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hartinah, Siti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika
- Misbahuddin, Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudiaman, Eko A. 2015. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Walgito. 2015. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Andi Offset.

Winkel. 2009. *Role Playig Lecture*.
Jakarta Egc.