

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU BERORGANISASI SISWA KELAS VIII^E SMPN 3 SELONG

Dewi Yulianti¹⁾, Marfu'atun ²⁾, Siti Husnussifak ³⁾

¹Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi
email: dewiyulianti637@gmail.com

²Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi
email: marfuatun.bkhamzanwadi@gmail.com

³Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi
email: husnussyifasiti@gmail.com

Artikel histori:

Submit: 21 Juni

Revisi: 12 Desember

Diterima: 14 Desember

Terbit: 31 Desember 2024

Kata Kunci:

Group Guidance Services,

Organizational Behavior.

Korespondensi:

dewiyulianti637@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan metode yang digunakan bersifat eksperimen dengan rancangan penelitian *one group pre-test and post- test design*; Populasi dalam penelitian ini menggunakan kelas VIII^E dengan sampel berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perilaku berorganisasi siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan t-test menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari pada t-tabel ($4,64 > 2,262$) pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kelas VIII^E SMPN 3 Selong; Hal tersebut menunjukkan Ha: diterima dan Ho: ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kelas VIII^E SMPN 3 Selong.

Abstract: In this research, a quantitative approach was used, and the method employed was experimental, with a one-group pre-test and post-test design. The population for this study consisted of 8th-grade students, and the sample size was 10 students. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires. The aim of this research was to determine the improvement in students' organizational behavior through group guidance services using role-playing techniques. Based on the data analysis using a t-test, the results showed that the t-value was greater than the t-table value ($4.64 > 2.262$) at a 5% significance level. This indicates that there is an influence of group guidance services using role-playing techniques in enhancing organizational behavior among 8th-grade students at SMPN 3 Selong. Thus, Ha (the research hypothesis) is

accepted, while H_0 (the null hypothesis) is rejected. In conclusion, there is a significant impact of group guidance services using role-playing techniques in improving organizational behavior among 8th-grade students at SMPN 3 Selong.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya. Manusia di didik menjadi orang yang berguna baik bagi Negara, Nusa, dan Bangsa. (Yayan Alpian, dkk, 2019). Dalam kehidupan sehari-hari, kata organisasi sudah sering didengar bahkan tidak menutup kemungkinan pernah terlibat didalam kegiatan keorganisasian, (Timotius Duha, 2018).

Menurut (Miftah Thoha, 2005: 5) mendefinisikan perilaku berorganisasi sebagai suatu studi yang menyangkut aspek-aspek tingkah laku manusia dalam suatu organisasi atau suatu kelompok tertentu. Ciri-ciri siswa yang memiliki perilaku organisasi rendah berdasarkan wawancara dengan guru BK dimana siswa terlihat kurang bergaul, memiliki perilaku kurang baik, dan tidak bisa mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Adapun tindakan yang dilakukan oleh guru BK agar siswa mau mengikuti organisasi yaitu dengan memberikan motivasi, mengarahkan, memberikan materi yang berkaitan dengan organisasi dengan berbagai topik contohnya, mengenal potensi diri dan mengenal bakat minat.

Peneliti tertarik untuk memberikan pemahaman tentang cara meningkatkan perilaku berorganisasi melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*. Peneliti menggunakan teknik *Role Playing* yaitu dimana nantinya peneliti akan menghadirkan sebuah model atau seorang peraga yang akan dijadikan contoh. Dimana model tersebut adalah seseorang yang aktif dalam organisasi. Menurut pendapat James & Gilliland (dalam Bradley T. Erford, 2017: 358) *Role Playing* (bermain peran) adalah sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoritis untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam untuk menentukan sikap sehingga terjadi perubahan dalam dirinya sendiri.

Peneliti menggunakan bimbingan kelompok yaitu karena adanya dinamika kelompok dimana siswa dapat membentuk kelompok yang terdiri dari siswa aktif, sedang, dan rendah yang terlibat dalam diskusi dengan membahas tema yang sudah ditentukan dengan tujuan mencari solusi terhadap permasalahan yang dialami oleh siswa melalui teknik *Role Playing* (bermain peran). Menurut Wibowo (dalam Nailul Fauziah, 2022: 24) bimbingan kelompok adalah suatu aktivitas yang berbentuk kelompok dengan adanya pemimpin kelompok yang menyediakan berbagai informasi serta memberikan arahan diskusi dengan tujuan anggota kelompok menjadi lebih sosial untuk membantu anggota-anggota kelompok dalam mencapai tujuan Bersama.

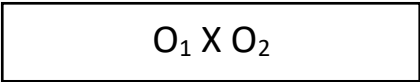
Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan perilaku berorganisasi siswa agar kemampuan yang mereka punya bisa tersalurkan dengan baik berdasarkan potensi yang mereka miliki demi keberhasilan dimasa mendatang. Peneliti juga ingin mengetahui perubahan yang dialami siswa baik sebelum maupun setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan Teknik *Role Playing*.

Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian ini maka jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2010: 14) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada

filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang dimana menurut (Sugiyono, 2010: 107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental* dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu untuk meningkatkan perilaku berorganisasi peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Desain penelitian ini terdiri dari 1 kelompok yang diberikan perlakuan 1 kali seminggu. (Sugiyono, 2010: 111)



Keterangan:

O₁ : Nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan perilaku berorganisasi)

X : Treatment (perlakuan bimbingan konseling teknik *Role Playing*)

O₂ : Nilai post-test (setelah diberikan perlakuan perilaku berorganisasi)

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, Sugiyono (2010: 207). Penelitian ini menggunakan uji t-tes yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kls VIII^E SMPN 3 Selong. Dengan rumus sebagai berikut: Maka digunakan analisis statistik dengan rumus sebagai berikut (Lalu Hulfian, 2014: 71).

$$t = \frac{\sum M}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{(N-1)}}$$

Keterangan:

D = Perbedaan setiap pasangan skor (post test-pre test)

N = Jumlah sampel yang digunakan

Adapun langkah-langkah menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis
2. Menyusun tabel kerja (tabel persiapan)
3. Mendistribusikan data kedalam rumus
4. Menguji nilai T
5. Menarik kesimpulan.

$$Peningkatannya = \frac{Md}{Mpre} \times 100\%$$

Hasil Penelitian

Agar data yang terkumpul mempunyai arti maka data masih perlu diolah dan dianalisis. Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Hasil Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *role playing*

a. Merumuskan hipotesis alternatif (H_a)

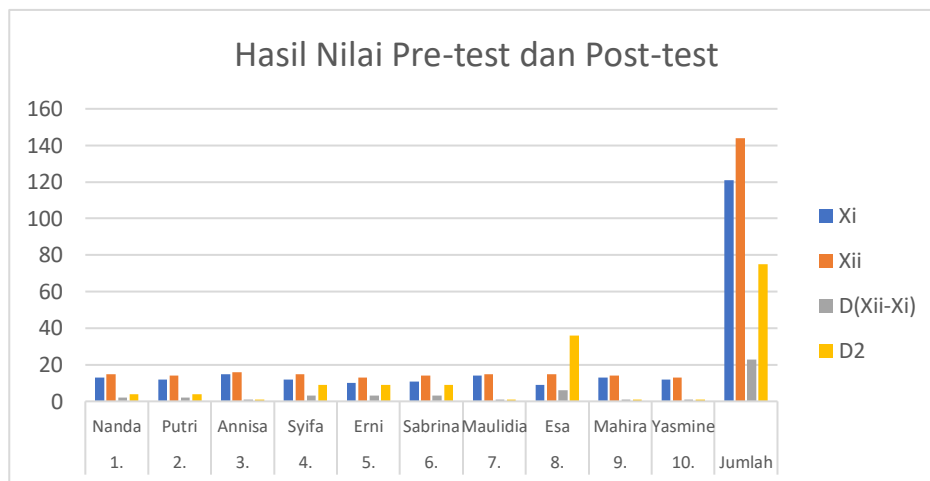
Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternative (kerja) yang menyatakan bahwa “setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kelas VIII^E SMPN 3 Selong”.

2. Menyusun Tabel Kerja

Langkah selanjutnya yaitu membuat tabel kerja. Adapun tabel kerja yang dimaksud adalah tabel kerja untuk pengujian hipotesis tentang ada atau tidaknya pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kelas VIII^E SMPN 3 Selong. Dibutuhkan tabel kerja sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil nilai pre-test dan post-test

No	Nama	Xi	Xii	D(Xii-Xi)	D2
1.	Nanda	13	15	2	4
2.	Putri	12	14	2	4
3.	Annisa	15	16	1	1
4.	Syifa	12	15	3	9
5.	Erni	10	13	3	9
6.	Sabrina	11	14	3	9
7.	Maulidia	14	15	1	1
8.	Esa	9	15	6	36
9.	Mahira	13	14	1	1
10.	Yasmine	12	13	1	1
Jumlah		121	144	23	75



Gambar 4.3 Hasil nilai pre-test dan post-test

Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* pada gambar 4.3 ialah hasil perbandingan sebelum diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dan setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dimana Xi = hasil *pre-test*, Xii = hasil *post-test*, $D(Xii-Xi)$ = hasil *post-test*-hasil *pre-test*, D^2 = hasil perbandingan *post-test* dengan *pre-test*.

Data tabel kerja tersebut di atas, maka dapat dihitung nilai t-test sebagai berikut:

Keterangan:

$\sum M$ = Jumlah subjek

D = Perbedaan setiap pasangan skor (*post test-pre test*)

D² = Perbedaan setiap pasangan skor yang dikuadratkan (*pre-test* dan *post-test*)

N = Jumlah sampel

$$t = \frac{23}{\frac{\sqrt{10.75 - (23)^2}}{10 - 1}}$$

$$t = \frac{23}{\frac{\sqrt{750 - 529}}{9}}$$

$$t = \frac{23}{\frac{\sqrt{221}}{9}}$$

$$t = \frac{23}{\sqrt{24,55}}$$

$$t = \frac{23}{4,95}$$

$$t = 4,64$$

$$\begin{aligned} \text{Peningkatan} &= \frac{Md}{M_{pre\ test}} \times 100\% \\ &= \frac{23}{121} \times 100\% \\ &= 0,190 \times 100\% \\ &= 19\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisa di atas, diketahui bahwa: pada pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku berorganisasi siswa adalah 4,64 dan bila dibandingkan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) yaitu $n-1 = 10-1 = 9$ adalah 2,262 maka diketahui bahwa nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel ($4,64 > 2,262$).

Berdasarkan persentase pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memberikan dampak positif. Dari hasil data diketahui bahwa metode layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa dimana terjadi peningkatan perilaku berorganisasi sebesar 19%. Jadi berdasarkan hasil analisis, dapat diinterpretasikan bahwa “Ada peningkatan dalam perilaku berorganisasi siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siswa kelas VIII^E SMPN 3 Selong”.

Pembahasan

Berdasarkan hasil angket pre-test dapat diketahui bahwa 10 orang siswa di kelas VIII^E SMPN 3 Selong mengalami perilaku berorganisasi rendah. Dari sepuluh subyek tersebut memiliki permasalahan yang sama yaitu tidak percaya diri serta malas untuk tergabung dalam suatu organisasi. Terdapat faktor yang hampir sama yang menyebabkan sepuluh subyek tersebut memiliki perilaku berorganisasi yang rendah yaitu kurangnya motivasi dalam diri, tidak yakin pada kemampuan yang dimiliki, sulit berbaur dengan yang lain, serta tidak mampu mengambil keputusan terhadap suatu permasalahan yang sedang dialami.

Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada 10 siswa yang memiliki perilaku berorganisasi rendah. Pemberian layanan ini dilaksanakan sebanyak 2 kali

pertemuan. Tetapi, sebelum diberikan layanan yang pertama kali dilakukan oleh peneliti yaitu perkenalan kemudian menyebarkan angket *pre-test* kepada semua siswa kelas VIII^E setelah itu menentukan sampelnya.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada rabu, 16 Agustus 2023 di ruang kelas. Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dilakukan dengan meminta siswa berbaris membentuk 2 banjar dan duduk saling berhadapan. Sebelum memulai layanan, pemimpin kelompok dan anggota kelompok melakukan perkenalan di ikuti dengan *ice breaking* yang berjudul “tepuk perkenalan”. Adapun tujuan dilakukannya *ice breaking* untuk mencairkan suasana, kemudian menjelaskan apa itu bimbingan kelompok, tujuan melakukan layanan bimbingan kelompok, asas-asas yang ada di bimbingan kelompok, serta tahapan-tahapan yang ada didalam layanan bimbingan kelompok. Siswa ternyata dengan mudah memahami dan mengerti. Selanjutnya sebelum masuk ke tahap inti, peneliti melakukan *ice breaking* yang berjudul “tepuk fokus” yang bertujuan untuk membangkitkan semangat anggota kelompok serta dapat melatih kefokusannya siswa.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari jum’at, 1 September 2023 di ruang kelas. Pada pertemuan ini peneliti melakukan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* yaitu pemimpin kelompok menjelaskan terlebih dahulu apa itu *role playing* serta langkah-langkah yang digunakan dalam teknik *role playing*. Selanjutnya peneliti mendatangkan sebuah model yang dimana adalah salah satu siswa yang aktif dalam organisasi (ketua osis). Adapun tujuan didatangkannya model tersebut untuk dapat menarik simpati siswa agar memiliki motivasi yang tinggi terhadap organisasi. Ada beberapa materi yang jelaskan oleh model terkait dengan organisasi osis, seperti pengertian osis, struktur osis, tugas osis, dan tips bergabung dalam organisasi. Kemudian siswa diminta untuk melakukan sharing dengan model terkait apa yang sudah dijelaskan yang dibantu oleh pemimpin kelompok. Siswa sangat cepat memahami apa yang sudah disampaikan oleh ketua osis. Disini pemimpin kelompok menayangkan sebuah video terkait organisasi osis agar menambah wawasan serta pengetahuan siswa sendiri, namun terkendala jaringan jadi video hanya bisa di tampilkan setengah saja.

Selanjutnya yang terakhir dilakukan peneliti yaitu memberikan evaluasi hasil serta angket *post-test* kepada siswa kemudian menjelaskan cara pengisiannya. Siswa dengan sangat cepat untuk memahaminya. Tujuan diberikannya evaluasi hasil dan angket *post-test* yaitu peneliti ingin melihat pengaruh sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan perilaku berorganisasi siswa.

Adapun hambatan yang dialami peneliti selama proses penelitian yaitu dari segi pemberian layanan yang masih kurang maksimal sehingga siswa menjadi sedikit bosan dan kurang memperhatikan materi. Peneliti juga kurang rinci dalam menjelaskan langkah-langkah dalam teknik *role playing* yang digunakan dalam layanan bimbingan kelompok.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa kelas VIII^E SMPN 3 Selong yang peneliti paparkan di atas bahwa konseli yang awalnya tidak percaya diri, ragu terhadap kemampuan sendiri, serta sulit berbaur dengan yang lain. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* terjadi perubahan kearah yang lebih baik yaitu siswa berani mengeluarkan pendapat, berani mencoba mengasah kemampuan yang dimiliki serta mampu bekerja sama dalam tim meskipun tidak semuanya.

Hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kelas VIII^E SMPN 3 Selong.
2. Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas adalah t-hitung yaitu 4,64 yang dibandingkan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5% pada derajat kebebasan N-1 (10-1) 2,262. Maka t-hitung (4,64) > t-tabel (2,262) maka hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa “Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kelas VIII^E SMPN 3 Selong”.

Referensi

- Bradley T. Erford (2017). *40 teknik yang harus diketahui setiap konselor edisi kedua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hulfian.L. (2014) Penelitian Dikjas. Lombok Timur: Garuda Ilmu.
- Nailul Fauziah, dkk, (2022). Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Siswa, *Ristekdik Jurnal Bimbingan dan Konseling*, volume 7, nomor 1
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabet
- Timotius Duha, S.E., M.M. (2018). *Perilaku Organisasi*. Yogyakarta: Deepublish
- Yayan Alpan, dkk, (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurna Buana Pengabdian PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Buana Perjuangan Karawang*, volume 1, nomor 1