

Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk meningkatkan prososial.pdf

by

Submission date: 17-Mar-2022 09:41AM (UTC+0700)

Submission ID: 1786049901

File name: Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk meningkatkan prososial.pdf
(176.88K)

Word count: 2488

Character count: 15504



**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP
PENINGKATAN PERILAKU PROSOSIAL SISWA DI MAN 2 TANAH DATAR**

The Influence Of Role Playing Technique Group Guidance On Improving

Students Prosocial Behavior In MAN 2 Tanah Datar

¹Aulia Fitri, ²Djumanjil Rahman, ³Zildesmi, ⁴Wahidah Fitriani

¹Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Padang, Sumatra Barat,Indonesia

²Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Padang, Sumatra Barat,Indonesia

³Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Padang, Sumatra Barat,Indonesia

⁴Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Padang, Sumatra Barat,Indonesia

ARTIKEL INFO

Diterima
Juli 2020

Dipublikasi
September 2020

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat seberapa besar pengaruh bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap peningkatan perilaku prososial siswa di MAN 2 Tanah Datar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *eksperiment*. Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu: (1) terdapat peningkatan perilaku prososial siswa setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan $t_c (9,01) > t_t (1,83)$ Pada taraf signifikan 0,5 %, (2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap peningkatan perilaku prososial siswa dengan nilai $t_c (9,01) > t_t (1,83)$ Pada taraf signifikan 0,5 %. Hasil *treatment* diperoleh 2 siswa mempunyai perilaku prososial kategori sangat tinggi, 6 siswa kategori tinggi dan 2 siswa mempunyai perilaku prososial dengan kategori sedang.

Kata kunci: Bimbingan Kelompok, Bermain Peran, Perilaku Proposial

ABSTRACT

The purpose of this study was to see how much influence the role playing technique of group guidance on improving students' prosocial behavior in MAN 2 Tanah Datar. This type of research is quantitative research using experimental methods. The type of design used in this research is *pre-experimental design* with one group *pretest- posttest design*. The results obtained are: (1) there was an increase in students' prosocial behavior after being given the role playing technique group guidance treatment with $(9.01) > t_t (1.83)$ at a significant level of 0.5%. (2) there was a significant influence between the role playing technique group guidance on improving students' prosocial behavior with a value $(9.01) > t_t (1.83)$ at a significant level 0.5%. The treatment results obtained by 2 students have very high, 6 students have high category and 2 students have prosocial behavior with moderate category.

*e-mail :
auliafitri5kaum@gmail.com

Keywords: Group Guidance, Role Playing, Prosocial Behavior.

Orcid :

PENDAHULUAN

Perilaku prososial merupakan suatu perilaku yang ada dalam diri manusia, begitu juga dalam kehidupan sehari-hari dengan masyarakat. Dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari, manusia tidak akan terlepas dari perbuatan tolong menolong diantara mereka, karena dalam realita kehidupannya, walaupun manusia adalah makhluk yang mandiri, pada situasi tertentu atau keadaan yang mendesak seseorang akan membutuhkan pertolongan dan berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Staub (Arifin, 2015) "perilaku prososial sebagai perilaku yang memiliki konsekuensi sosial positif secara fisik ataupun secara psikologis, dilakukan secara sukarela dan menguntungkan orang lain". Baron dan Byrne (Arifin, 2015), mengatakan bahwa "perilaku prososial sebagai segala tindakan yang menguntungkan orang lain". Menurut Latense dan Darley (Mahmudah, 2010) bagaimana sebetulnya seseorang yang memberikan pertolongan kepada orang lain. Ada empat tahap, yaitu: 1. tahap perhatian, 2. interpretasi situasi, 3. tanggung jawab sosial (orang banyak), 4. pengambilan keputusan (untuk menolong atau tidak). Menurut Eisenberg & Mussen (Matondang, 2016), Perilaku prososial mencakup tindakan-tindakan sebagaimana berikut berbagi, menolong, kedermawanan, kerjasama, jujur dan menyumbang. Perilaku prososial dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan prososial seseorang menurut (Desmita, 2009), di antaranya: (1) orang tua, (2) guru, (3) teman sebaya, dan (4) televisi. Menurut Schroeder, et al., (Rahman, 2013) bahwa: Perilaku prososial terbagi pada tiga sub-kategori: *helping*, *altruism*, dan *cooperation*. Menurut Batson (Rahman, 2013), Secara umum perilaku prososial bersifat egoistik. Tapi perilaku prososial yang bersifat altruistik pun tetap ada. Dengan menyaksikan orang lain yang menderita selain akan memunculkan

kesedihan dan tekanan personal, juga akan memunculkan emosi yang lain yaitu empati. Jika motifnya untuk mengurangi atau menghilangkan perasaan sedih dan tekanan personal, maka akan menimbulkan perilaku prososial egoistik, sedangkan jika motifnya karena empati, maka akan menimbulkan perilaku prososial yang bersifat altruistik. Adapun teknik yang dipakai untuk meningkatkan perilaku prososial siswa adalah teknik *role playing*. Menurut Latif (Widayanti, 2019), bermain peran (*role playing*) yaitu sebagai aktivitas belajar dapat mengembangkan pengetahuan mereka tentang dunia disekitarnya, seperti kemampuan bahasa, kemampuan mengambil sudut pandang, dan rasa empati dengan melalui kegiatan bermain peran tersebut. Sesuai dengan penjelasan tersebut bahwa bermain peran dapat mengembangkan *self affiliation*. Metode bermain peran atau *role playing* yakni suatu metode pembelajaran dengan kegiatan bermain berpura-pura, menggambarkan kisah orang lain atau perilaku tidak seperti dirinya, dapat mengasah imajinasi siswa dengan menghayalkan perannya. *Role playing* adalah dramatisasi tingkah laku untuk memfasilitasi peserta didik/konseli melakukan dan menafsirkan suatu peran (Suryapranata, 2016)". Roestiyah (Dewi, 2017), "*Role Playing* atau bermain peran adalah dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/ psikologis itu". Menurut Roberta M. Berns (Novita, 2011), Melalui kesempatan bermain peran prososial seolah anak ditempatkan pada pengalaman yang nyata akan meningkatkan perilaku prososial anak. Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain peran sebagai seseorang yang membutuhkan bantuan dapat membuat seorang anak merasakan bagaimana rasanya menjadi seseorang yang butuh pertolongan. Dan saat memberi kesempatan pada anak untuk bermain peran sebagai penolong, anak belajar bagaimana caranya menolong.

Langkah-langkah *Role Playing* (Suryapranata, 2016), sebagai berikut:

- 1) Membuat RPL bermain peran,
- 2). Memilih peran dan menulis skenario,
- 3). Memilih partisipan,
- 4). Menyiapkan pengamat (*observer*),
- 5). Menata panggung.
- 6). Latihan pendahuluan,
- 7). Pelaksanaan peragaan,
- 8). Mendiskusikan kesimpulan,
- 9). Refleksi dan tindak lanjut.

Menurut Hackney, et.al (Erford, 2017), teknik *Role Playing* efektif ketika menangani individu, kelompok dan keluarga. Melalui bermain peran, klien dapat mempelajari keterampilan-keterampilan baru, mengeksplorasi berbagai macam perilaku, dan mengamati bagaimana perilaku-perilaku itu memengaruhi orang lain. Menurut Kottman (Erford, 2017), *Role playing* adalah sebuah teknik yang juga berguna ketika menangani remaja di sekolah. Adapun layanan yang diberikan adalah BKp. Menurut Tohirin (Ayuningtyas, 2020), bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu atau siswa melalui kegiatan kelompok. Tiga etika dasar konseling menurut (Prayitno, 2017), yaitu kerahasiaan, kesukarelaan, dan keputusan diambil oleh klien sendiri. Asas-asas ini mendasari seluruh kegiatan layanan BKp.

Fenomena yang peneliti peroleh dari hasil observasi di lapangan adalah masih ada beberapa siswa yang hanya membantu teman dekat atau teman satu kelompok saja dan tidak peduli dengan teman yang lain yang masih satu kelas dengannya. Selanjutnya ada juga siswa yang susah diminta bantuan saat gotong royang lokal yang membutuhkan kerja sama untuk mengerjakan pengerjaan itu, dimana yang bekerja hanya beberapa orang saja dan yang lain malah santai-santai saja. Lebih lanjutnya bila ada pekerjaan rumah yang disuruh guru dikerjakan secara berkelompok, seperti pembuatan makalah yang harusnya

bekerja secara berkelompok, namun realita yang terjadi hanya mengandalkan atau membebankan pada satu orang dari anggota kelompok. Peneliti fokus pada kepedulian siswa dengan teman sebayanya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap peningkatan perilaku prososial siswa di MAN 2 Tanah Datar, serta untuk mengetahui perbedaan perilaku prososial siswa sebelum dan sesudah di berikan treatment bimbingan kelompok teknik *role playing*.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *eksperiment*. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Pre-Experimen design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*, karena pada desain ini diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum diberi tindakan. Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Tanah Datar. Populasi dalam penelitian peneliti ini adalah siswa kelas X MIA di MAN 2 Tanah Datar yang berjumlah 102 siswa. Pengambilan sampel melalui metode *sampling* acak yaitu dengan mengambil sepuluh (10) siswa yang mempunyai perilaku prososial rendah yang diketahui dari hasil angket *pretest* dari siswa di kelas X MIA.

Menurut (Sugiyono, 2013), populasi adalah "wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Adapun teknik pengambilan sampel peneliti gunakan yaitu *sampling* acak (*teknik random sampling*). Adapun teknik yang peneliti gunakan untuk penelitian ini untuk memperoleh data tentang perilaku prososial siswa yang rendah adalah dengan menggunakan skala likert. Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini

adalah sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif kuantitatif,
2. melakukan analisis uji-t,

Data penelitian ini dianalisis menggunakan deferensial t-test menggunakan IBM SPSS statistik 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

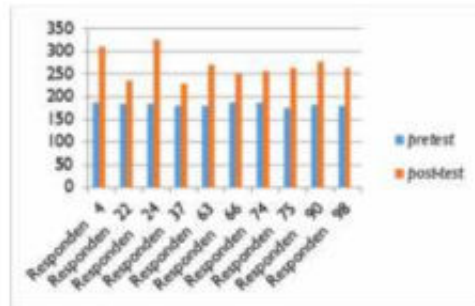
Data hasil post-test terdapat peningkatan perilaku prososial siswa setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Dari 10 responden yang memperoleh treatment di peroleh hasil sebagai berikut:

Tabel I. Skor Pretest dan posttest

No	Inisial	Y ₂ (Post est)	Y ₁ (Pr ete st)	D	
				(Y ₂ - Y ₁)	(Y ₂ - Y ₁) ²
1.	Responden 4	311	187	124	15376
2.	Responden 22	235	186	49	2401
3.	Responden 24	326	185	141	19881
4.	Responden 37	229	180	49	2401
5.	Responden 63	270	180	90	8100
6.	Responden 66	250	187	63	3969
7.	Responden 74	258	187	71	5041
8.	Responden 75	263	176	87	7569
9.	Responden 90	277	182	95	9025
10	Responden 98	264	181	83	6889
	Σ	2683	1831	852	80652
	Rata-rata skor	268,3	183,1	85,2	8065,2

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa sampel pada penelitian ini mengalami peningkatan jumlah skor perilaku prososial. Sebelum treatment jumlah skor 1831 dengan rata-rata skor 183,1 setelah diberikan treatment jumlah skor meningkat menjadi

2683 dengan rata-rata 268,3. Adapun secara terperinci untuk melihat perilaku prososial siswa hasil perbandingan *pretets* dan *post-test* pada kelompok treatment adalah sebagai berikut:



Gambar 1 grafik perbandingan analisis nilai pretest dan posttest

Setelah hasil layanan didapatkan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil treatment tersebut, dengan cara melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan perilaku prososial siswa dengan BKp teknik *role playing*. Sebelum dilaksanakan uji-t maka perlu dilakukan uji prasyarat. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel II. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR0001	,188	10	,200 ^a	,924	10	,391

Berdasarkan tabel di atas bahwa data memiliki distribusi normal jika $p > 0,05$. Berdasarkan hail tabel di atas, sig 0,200, untuk variabel perilaku prososial siswa yaitu 0,391 > dari 0,05. Jadi variabel tersebut memiliki distribusi data yang normal. Pada penelitian ini

peneliti menggunakan uji homogenitas signifikan dalam peningkatan perilaku prososial siswa di kelas X di MAN 2 Tanah Datar.

Berdasarkan tabel di atas bahwa data pada penelitian ini sudah bersifat homogen. Hal ini terbukti dengan hasil homogenitas yang dicapai yaitu 0,594 dalam menentukan homogenitas suatu data harus besar dari 0,05. Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dan hasilnya data normal dan homogen, maka peneliti melanjutkan dengan uji statistik. Uji Statistik Setelah diketahui hasil *post-test* dan *pretest* keseluruhan dari kelompok eksperimen tersebut, maka untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan perilaku prososial siswa dilakukan dengan analisis uji beda (*uji-t*).

Mencari harga kritik "t" yang tercantum pada tabel nilai "t" dengan berpegang pada *df* atau *db* yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 0,5 %. Dengan $df = N-1$, $10-1 = 9$ diperoleh harga kritik "t" pada t_c dengan taraf signifikansi 0,5 % yaitu sebesar 1,83 dan $t_{\alpha} (9,01)$.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut yang pertama terdapat perbedaan nilai skor *pretest* dan *posttest* setelah dilakukan *treatment* atau bimbingan kelompok teknik *role playing*. Dengan $df = N-1$, $10-1 = 9$ diperoleh harga kritik "t" pada t_c dengan taraf signifikansi 0,5 % yaitu sebesar 1,83. Menarik kesimpulan dengan membandingkan besarnya t yang diperoleh $t_{\alpha}(9,01) > t_c (1,83)$ pada $db = 9$ taraf signifikansi 0,5%. Dengan demikian, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan (H_0) ditolak pada taraf signifikan 0,5% dengan db atau $df = 9$. Ini berarti bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh.

Ucapan Terima Kasih

Penulisan Artikel ini dapat tercipta berkat bantuan dan motivasi, serta dukungan

Tabel III. ANOVA

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5333,600	6	888,933	,878	,594
Within Groups	3038,500	3	1012,833		
Total	8372,100	9			

moril maupun materil yang peneliti terima. Dalam hal ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada: Bapak Dr. Irman, S.Ag., M.Pd dan Ibu Emeliya Hardi, M.Pd serta Ibu Dr. Wahidah Fitriani, S.PSI., MA. Selaku pembimbing dan dosen mata kuliah assesment bimbingan dan konseling dalam konteks pendidikan yang telah memberikan bimbingan, arahan pemikiran dan waktu berharganya serta kasih sayangnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, B.S .2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ayuningtyas, et al. 2020. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Brebes. *Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2): 5
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Dewi et al., .2017. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (1) : 4.
- Erford, B.T. 2017. 40 *Teknik yang Harus*

- Diketahui Setiap Konselor. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Karyanti, Muhammad Andi Setiawan. 2018. Model Konseling Kelompok Teknik Expresif Writing Berlandaskan Falsafah Dandang Tingang Untuk Meningkatkan Perilaku Respect. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 2(2):129-136.
- Mahmudah, S. 2010. *Psikologi Sosial*. Malang. UIN-Maliki Press.
- Matondang, E. S. 2016. Perilaku Prosocial (Prosocial Behavior) Anak Usia Dini dan Pengelolaan Kelas Melalui Pengelompokan Usia Rangkap (Multiage Grouping). *Jurnal Pendidikan Dasar*. 8 (1) : 34-47.
- Novita D.T . 2011. Pengaruh Bermain Peran Prosocial Terhadap Peningkatan Konsep Diri Anak Pada Siswa SD Negeri 1 Prambanan. Skripsi Universitas Sebelas Maret Surakarta. Surakarta.
- Prayitno. 2017. *Konseling Profesional Yang Berhasil*. Jakarta. Rajagrafindo Persada.
- Putra, Chandra Anugrah. 2016. Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Perancangan dan Kecerdasan Logik-Matematik Terhadap Kompetensi Merancang Web. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2):90-101.
- Rahman, A. A 2013. *Psikologi Sosial*. Jakarta. Rajagrafindo Persada.
- Safithry, Esty Aryani & Niky Anita. 2019. Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Menurunkan Prasangka Sosial Peserta Didik. *Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2):33-41.
- Setiawan, M Andi. 2015. Model konseling kelompok dengan teknik problem solving untuk meningkatkan self-efficacy akademik siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling* 4(1).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif/ Kualitatif dan R& D*. Bandung. Alfabeta
- Bandung.
- Suryapranata, S. 2016. *Panduan Oprasioani Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Atas*. Jakarta.
- Widyanti, A et al. 2019. Efektifitas Konseling Sosial Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Self Afiliasi. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*. 10(2), 75.

Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk meningkatkan prososial.pdf

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

3%

★ docobook.com

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On