

---

## EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PERUBAHAN SIKAP BELAJAR SISWA

Deni Rahman<sup>1)</sup>, Wahidah Fitriani<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Email : [denirahman0893@gmail.com](mailto:denirahman0893@gmail.com)

[wahidahfitriani1679@gmail.com](mailto:wahidahfitriani1679@gmail.com)

---

### **Abstrak**

Masalah pokok dalam penelitian ini adalah bagaimana merubah sikap belajar siswa ke arah yang positif melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Tujuan penelitian adalah untuk melihat signifikan atau tidaknya layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap perubahan sikap belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk melihat perubahan sikap belajar siswa dengan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi-Exspermental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Topik-topik yang dibahas dalam layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ialah sikap terhadap guru, sikap siswa terhadap tujuan pelajaran, sikap terhadap tugas yang diberikan guru, dan sikap yang baik dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan secara signifikan sikap belajar siswa kearah yang lebih baik..

**Kata Kunci:** *Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing, Sikap Belajar, Perubahan Sikap Belajar*

### **Abstract**

The main problem in this study is how to change students' learning attitudes in a positive direction through role playing technique group guidance services. The aim of the study was to see whether or not the role playing technique group guidance services were significant to changes in student learning attitudes. The research method used is the experimental method, namely research that aims to see changes in student learning attitudes with group guidance services using role playing techniques. The type of design used in this study is a *Quasi-Experimental design* with a *one group pretest-posttest design*. The topics discussed in the role playing technique group guidance service are attitudes towards teachers, students' attitudes towards lesson objectives, attitudes towards assignments given by the teacher, and good attitudes in learning. The results of the study showed that there was a significant change in students' learning attitudes towards a better direction.

**Keywords:** *Role Playing Technique Group Guidance Services, Learning Attitudes, Changes in Learning Attitudes*

---

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan. Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas hasil pembelajaran siswa. Namun, diantara faktor rohaniah siswa pada umumnya yang dipandang lebih esensial seperti, “Tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa”.(Shaleh, 2004). Berdasarkan pendapat di atas salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas belajar ialah sikap siswa.

Sikap belajar juga dapat diartikan “sebagai kecenderungan seseorang tatkala ia mempelajari hal-hal yang bersifat akademik”.(Dja’ali, 2008), disamping itu Syamsu Yusuf menegaskan bahwa sikap terhadap belajar merupakan” kecenderungan seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan belajar sebagai dampak dari suasana perasaan (*feeling*) dan keyakinan dalam belajar”.(Syamsu Yusuf, 2006).

Prayitno juga menjelaskan bahwa, “sikap dan kebiasaan belajar merupakan salah satu faktor yang penting dalam belajar. Sebagian dari hasil belajar ditentukan oleh sikap dan kebiasaan yang dilakukan siswa dalam belajar”.(Prayitno dan Erman Amti, 1999).

Sikap belajar yang baik akan menentukan prestasi belajar begitu juga sebaliknya, jika sikap belajar kurang baik maka akan mempengaruhi hasil belajar. Sebagaimana Prayitno menjelaskan

bahwa, “sikap dan kebiasaan belajar merupakan salah satu faktor yang penting dalam belajar.(Prayitno, 2004).

Berdasarkan penjelasan di atas salah satu faktor yang mempengaruhi sikap belajar ialah pengalaman pribadi, dalam hal ini pengalaman yang didapatkan oleh individu baik dalam masyarakat maupun dalam suatu kelompok dapat mempengaruhi sikap belajar karena pengalaman akan meninggalkan kesan yang kuat yang mempengaruhi diri individu.

Sherif dalam (Abu Ahmadi, 2007) mengemukakan bahwa sikap dapat diubah atau dibentuk apabila:

1. Terdapat hubungan timbal balik yang langsung antara manusia.
2. Adanya komunikasi (yaitu hubungan langsung) dari satu pihak

Sikap yang ditampilkan oleh seseorang tidak lahir dengan sendirinya dan juga bukan merupakan bawaan dari lahir. Akan tetapi sikap tersebut akan terbentuk dari proses belajar yang dilalui oleh individu dalam setiap aspek kehidupannya. Sikap seseorang terbentuk melalui persepsi yaitu proses pengorganisasian dan penginterpretasian stimulus yang diterima oleh individu yang berlangsung secara *integrated* dalam diri individu sehingga stimulus tersebut mempunyai arti.(Bimo Walgito, 2005).

Sikap (*attitude*) tidaklah bersifat statis melainkan dapat berubah-ubah, hal ini sesuai dengan pendapat Fadhilah Syafwar yang menyatakan bahwa Attitude dapat berubah-ubah, bila terdapat keadaan dan syarat-syarat tertentu yang mempermudah berubahnya attitude pada orang itu.(Syafwar, 2009).

Perubahan sikap belajar sangat penting demi tercapainya hasil belajar yang optimal pada siswa sesuai dengan potensi yang dimiliki. Salah satu sikap yang harus diubah siswa dalam proses pembelajaran adalah perubahan dari sikap negatif menjadi sikap positif dalam belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecenderungan siswa bersikap negatif dalam proses belajar, akan menghambat potensi dan kecerdasan yang dimiliki siswa, mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh siswa kurang memuaskan akibat sikap negatif yang dimunculkan.

Banyak cara atau teknik yang dapat digunakan dalam membentuk dan mengubah sikap negatif menjadi positif peserta didik yang tercermin dari sikap belajar peserta didik. Salah satunya ialah Melalui Layanan Bimbingan Kelompok.

Bimbingan kelompok ialah dorongan terhadap orang yang dilaksanakan dalam suasana kelompok. Layanan ini bisa berbentuk penyampaian data maupun kegiatan kelompok mangulas masalah- masalah pembelajaran, pekerjaan, individu serta sosial. Bimbingan kelompok dilaksanakan dalam 3 macam kelompok, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang), serta kelompok besar (13- 20 orang). Pemberian informasi pada bimbingan kelompok paling dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman tentang realitas, peraturan-peraturan untuk berkehidupan, serta tata cara yang bisa digunakan untuk menuntaskan tugas, dan mencapai masa depan dalam studi, karir, maupun kehidupan. Kegiatan ditunjukan untuk meningkatkan pemahaman diri dan lingkungan, penempatan diri, dan pengembangannya diri.(Achmad Juntika Nurihsan, 2018)

Tatiek Romlah menyatakan bahwa ada beberapa teknik dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Teknik yang dimaksud antara lain: Teknik pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah (*problem solving*), permainan peranan (*role playing*), permainan simulasi (*simulation games*), karyawisata (*field trip*), dan teknik penciptaan suasana kekeluargaan (*home room*). (Tatiek Romlah, 1989)

Bannet dalam Tatiek Romlah menjelaskan bahwa permainan peranan (*role playing*) adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.(Tatiek Romlah, 2020)

Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* telah memberikan pengaruh yang baik dengan memfasilitasi pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang menunjang terwujudnya tingkah laku yang lebih efektif.(Wibowo et al., 2019).

Agar dapat menjadi teknik yang benar – benar efektif, terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam aplikasi *role playing*, yaitu; (a) Kualitas pemeranan, (b) Analisis yang mengiringi pemeranan, dan (c) Persepsi siswa mengenai kesamaan permainan peranan dengan kehidupan nyata.(Herlina, 2015)

Shaftels dalam Sagala (Sagala, 2010) membagi tahapan - tahapan melaksanakan *role playing* menjadi Sembilan :

NO	TAHAPAN	ASPEK
1	Tahap I : Pemanasan	a. Mengidentifikasi dan mengenalkan masalah b. Memperjelas masalah c. Menafsirkan masalah d. Menjelaskan <i>role playing</i>
2	Tahap II : Memilih Partisipan (peran)	a. Menganalisis peran b. Memilih pemain yang akan melakukan peran
3	Tahap III : Mengatur Setting Tempat Kejadian	a. Mengatur sesi-sesi/batas tindakan b. Menegaskan kembali peran c. Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah
4	Tahap IV : Menyiapkan Observer (pengamat)	a. Memutuskan apa yang dicari /diamati b. Memberikan tugas pengamatan
5	Tahap V : Pemeranan	a. Memulai <i>role playing</i> b. Mengukuhkan <i>role playing</i>
6	Tahap VI : diskusi dan evaluasi	a. Mereviu pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) b. Mendiskusikan fokus – fokus utama c. Mengembangkan pemeranan selanjutnya
7	Tahap VII : Pemeranan kembali	a. Memainkan peran yang telah direvisi b. Memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
8	Tahap VIII : Diskusi dan evaluasi	a. Mereviu pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) b. Mendiskusikan fokus – fokus utama c. Mengembangkan pemeranan selanjutnya
9	Tahap IX : Berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi	Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari – hari serta masalah – masalah aktual. Menjelaskan prinsip – prinsip umum dalam tingkah laku

Adapun kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*):

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat dan ketrampilan siswa akan terlatih.

- b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia.
- c) Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat.
- d) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaikbaiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
- e) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah difahami orang lain.(Yanto, 2015)

Selain pelayanan yang diberikan oleh guru bimbingan konseling, bantuan lain yang diberikan kepada siswa ialah dengan melalui pemanggilan orang tua sesuai kebutuhan, melalui pemanggilan orang tua guru bimbingan konseling dapat memberikan masukan dan pemahaman kepada orang tua agar siswa mampu untuk memiliki sifat positif dalam belajar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi-experimental*. Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi-Experimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*, karena pada desain ini diberikan pretest terlebih dahulu sebelum diberi tindakan. Sehingga dapat melihat pengaruh tindakan yang diberikan terhadap siswa.

Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 4 Sungai Tarab. Jumlah seluruh siswa di sekolah ini adalah 134 orang yang terdiri dari enam local. maka sampel dalam penelitian ini ialah kelas VII.2 dengan jumlah siswa 25 orang. Pengambilan ini didasarkan pada perhitungan skor terendah hasil pretest dari keseluruhan populasi atau kelas. Dengan empat kali treatment.

Adapun skala yang dipakai dalam pengumpulan ini adalah skala likert (sikap), yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban dari skala likert ini memiliki alternative jawaban berupa sangat setuju (SS), setuju (S), Tidak Dapat Menentukan Pilihan (E), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Setiap item pernyataan ada yang berupa pernyataan positif dan ada berupa pernyataan negatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kondisi Awal Sikap Belajar

Dari *pre test* tersebut maka peneliti mengambil subyek penelitian sebanyak beberapa siswa. Pemilihan ini dilakukan dengan cara memilih subyek dengan perolehan nilai *pre test* yang sangat rendah. Hasil *pre tes* beberapa siswa yang dijadikan sampel penelitian sebagai berikut,

Tabel 1  
Klasifikasi Skor *pretest* Sikap Belajar Siswa  
N = 25

No.	Interval Skor	Klasifikasi	F	%
1.	85 – 100	Sangat baik	-	-
2.	69 – 84	Baik	3	12
3.	53 – 68	Kurang baik	9	36
4.	37 – 52	Tidak baik	13	52
5.	20 – 36	Sangat Tidak baik	-	-
Jumlah			25	100

Berdasarkan tabel di atas tergambar bahwa siswa yang memiliki sikap belajar pada klasifikasi baik (3 orang), pada klasifikasi kurang baik (9 orang), pada klasifikasi tidak baik (13 orang) dan pada klasifikasi sangat tidak baik (2 orang). Apabila dilihat secara umum maka 52% siswa dalam kelompok eksperimen ini memiliki skor yang tidak baik. Perolehan skor dan klasifikasi di atas menggambarkan sikap belajar siswa perlu untuk dirubah kearah yang lebih baik.

### Kondisi Akhir Sikap Belajar

Layanan bimbingan kelompok teknik role playing diikuti oleh semua sampel penelitian. Terjadi peningkatan skor presentase interaksi sosial pada seluruh sampel. Berikut distribusi presentase post test sampel penelitian

**Tabel 2**  
**Klasifikasi Skor *Post-test* Sikap Belajar Siswa**  
**SMPN 4 Sungai Tarab**  
**N = 25**

No	Interval Skor	Klasifikasi	f	%
1.	85 – 100	Sangat baik	3	12
2.	69 – 84	Baik	18	72
3.	53 – 68	Kurang baik	4	16
4.	37 – 52	Tidak baik	–	–
5.	20 – 36	Sangat Tidak baik	–	–
Jumlah			25	100

Berdasarkan tabel di atas tergambar bahwa siswa yang memiliki skor sikap belajar pada klasifikasi sangat baik (3 orang), pada klasifikasi baik (18 orang), pada klasifikasi kurang baik (4 orang). Apabila dilihat secara umum maka 72% siswa dalam kelompok eksperimen ini memiliki skor sikap baik. Perolehan skor dan klasifikasi di atas menggambarkan mutu sikap belajar siswa telah mengalami perubahan.

**Tabel 3**  
**Klasifikasi Skor Sikap Belajar Siswa**  
**Antara *Pre-test* dan *Post-test* Secara Keseluruhan**  
**N = 25**

No	<i>Pre-test</i>				<i>Post-test</i>				
	Inteval Skor	Klasifikasi	F	%	Interval Skor	Klasifikasi	f	%	
1.	85 – 100	Sangat baik	-	-	85 – 100	Sangat baik	3	9	
2.	69 – 84	Baik	3	12	69 – 84	Baik	18	72	
3.	53 – 68	Kurang baik	9	36	53 – 68	Kurang baik	4	16	
4.	37 – 52	Tidak baik	13	52	37 – 52	Tidak baik	–	-	
5.	20 – 36	Sangat Tidak baik	-	-	20 – 36	Sangat Tidak baik	–	-	
Jumlah			25	100	Jumlah			25	100

### Interpretasi:

Berdasarkan tabel di atas, dapat dipahami pada hasil *pre-test* siswa yang memiliki kategori baik diperoleh frekuensinya 3 orang dengan persentase 12%, untuk kategori kurang baik diperoleh frekuensinya sebanyak 9 orang dengan persentase 36 % dan untuk kategori tidak baik diperoleh frekuensinya sebanyak 13 orang dengan persentase 52%. Hal ini berarti sebahagian siswa yang menjadi subjek penelitian ini memiliki sikap belajar yang tidak baik.

Setelah diberikan *treatment*, maka terdapat perubahan dimana terdapat 3 orang siswa yang sikap belajarnya berada pada klasifikasi sangat baik dengan persentase 12%, dan 18 orang siswa yang sikap belajarnya berada pada klasifikasi baik dengan persentase 72%, dan 4 orang siswa

yang tergolong kurang baik dengan persentase 16%. Artinya ada perubahan skor yang signifikan pada kelompok ini.

### KESIMPULAN

Hasil *Pretest* tentang sikap belajar siswa, maka diperoleh jumlah rata-rata skor sikap belajar siswa ialah 51. Apabila diklasifikasikan maka tergolong kurang baik. Hasil *Posttest* tentang sikap belajar siswa, maka diperoleh jumlah rata-rata skor sikap belajar siswa ialah 76. Apabila diklasifikasikan maka tergolong baik.

Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik role playing berpengaruh signifikan terhadap perubahan sikap belajar siswa diterima. Hipotesis nihil ( $H_o$ ) yang menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik role playing tidak berpengaruh signifikan terhadap perubahan sikap belajar siswa ditolak. Artinya layanan bimbingan kelompok teknik role playing berpengaruh signifikan

### REFERENSI

- Abu Ahmadi. (2007). *Psikologi Sosial*. Rineka Cipta.
- Achmad Juntika Nurihsan. (2018). *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. PT Refika Aditama.
- Bimo Walgito. (2005). *Bimbingan dan Konseling (Studi dan Karier)*. Andi.
- Dja'ali. (2008). *Psikologi Pendidikan*.
- Herlina, U. (2015). Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok. *SoSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Prayitno. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Rineka Cipta.
- Prayitno dan Erman Amti. (1999). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. PT Rineka Cipta.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.
- Shaleh, A. R. (2004). *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Kencana.
- Syafwar, F. (2009). *Pengantar Psikologi Umum*. STAIN Batusangkar Press.
- Syamsu Yusuf. (2006). *Program Bimbingan dan Konseling Disekolah (SLTP dan SLTA)*. Bani Quraisy.
- Tatiek Romlah. (1989). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Depdikbud.
- Tatiek Romlah. (2020). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Universitas Negeri Malang.
- Wibowo, N. A. K., Susanto, B., & Maulana, M. A. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 46. <https://doi.org/10.32585/advice.v1i1.289>
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>