



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 1, Juni 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted :15/05/2023
 Reviewed :01/06/2023
 Accepted : 20/06/2023
 Published : 25/06/2023

Ahiruddin¹
 Harun Rasyid²
 Novia³

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP PENYESUAIAN DIRI SISWA SMP NEGERI 188 JAKARTA

Abstrak

Penyesuaian diri pada siswa SMP merupakan aspek penting dalam perkembangan akademik dan sosial mereka. Layanan bimbingan kelompok telah diakui sebagai metode efektif untuk membantu siswa dalam mengatasi tantangan dan masalah penyesuaian diri. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik role-playing terhadap penyesuaian diri siswa di SMP Negeri 188 Jakarta. Metode penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu, dengan kelompok eksperimen yang menerima layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role-playing, dan kelompok kontrol yang tidak menerima layanan bimbingan. Sampel penelitian terdiri dari siswa SMP Negeri 188 Jakarta dari berbagai tingkat kelas. Instrumen yang digunakan untuk mengukur penyesuaian diri siswa adalah kuesioner penyesuaian diri yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Layanan bimbingan kelompok dilakukan secara terstruktur dengan menggabungkan teknik role-playing untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang situasi sosial dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menangani masalah penyesuaian diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menerima layanan bimbingan kelompok dengan teknik role-playing mengalami peningkatan yang signifikan dalam penyesuaian diri dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role-playing memiliki dampak positif pada penyesuaian diri siswa di SMP Negeri 188 Jakarta.

Kata Kunci: Layanan Bimbingan Kelompok, Teknik *Role-Playing*, Penyesuaian Diri Siswa

Abstract

Adjustment in junior high school students is an important aspect of their academic and social development. Group tutoring services have been recognized as an effective method of assisting students in coping with adjustment challenges and problems. This study aims to investigate the effect of group guidance services using role-playing techniques on students' self-adjustment at SMP Negeri 188 Jakarta. This research method used a quasi-experimental design, with the experimental group receiving group guidance services using role-playing techniques, and the control group receiving no guidance services. The research sample consisted of students at SMP Negeri 188 Jakarta from various grade levels. The instrument used to measure students' self-adjustment is a self-adjustment questionnaire that has been tested for validity and reliability. Group guidance services are carried out in a structured manner by combining role-playing techniques to increase students' understanding of social situations and improve their ability to deal with adjustment problems. The results showed that the experimental group that received group guidance services using the role-playing technique experienced a significant increase in self-adjustment compared to the control group. These findings indicate that group guidance

^{1,3} Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial, Universitas Indraprasta PGRI

Kielgokiel29@gmail.com

² Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial, Universitas Indraprasta PGRI

Harunrasyid0556@gmail.com

services using role-playing techniques have a positive impact on students' self-adjustment at SMP Negeri 188 Jakarta.

Keywords: Group Guidance Services, Role-Playing Techniques, Student Self-Adjustment

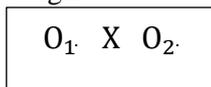
PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan seseorang. Dalam konteks pendidikan, peran layanan bimbingan dan konseling sangatlah krusial. Layanan bimbingan dan konseling memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan saat ini, terutama dalam menghadapi tantangan dan perubahan yang terjadi dalam sistem pendidikan (Jarkawi & Abidarda, 2022). Keberadaan layanan bimbingan dan konseling di jenjang pendidikan dasar seperti SMP Negeri 188 Jakarta memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyesuaian diri siswa (Astutik et al., 2020). Dalam menjalankan perannya, guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 188 Jakarta menggunakan berbagai layanan bimbingan dan konseling, termasuk layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing (Veronika & Afdal, 2019).

Metode role playing dalam layanan bimbingan kelompok memainkan peran yang penting dalam membantu siswa SMP Negeri Jakarta untuk melakukan penyesuaian diri yang lebih baik. Teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok merupakan suatu metode di mana siswa memainkan peran tertentu dalam situasi yang dirancang secara khusus, sehingga mereka dapat mengalami dan mempraktikkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu dalam konteks yang aman dan terkontrol. Hasil penelitian dengan judul "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Terhadap Penyesuaian Diri Siswa SMP Negeri 188 Jakarta" menjelaskan tentang pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap penyesuaian diri siswa di SMP Negeri 188 Jakarta. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyesuaian diri siswa SMP Negeri 188 Jakarta. Hasil perolehan data tersebut menunjukkan adanya penurunan yang signifikan, hal ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok yang menerapkan teknik role playing efektif terhadap penyesuaian diri siswa SMP Negeri 188 Jakarta (Atikah & Wirastania, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2015) metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif bisa juga diartikan sebagai pendekatan penelitian yang mengandakan hitungan angka, jumlah nominal, atau pola pemakaian ilmu statistik. Penelitian ini yang digunakan adalah metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang dapat terkendalikan. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental dengan jenis one group pretst-posttest, yaitu adanya pretest dan posttest sehingga pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai posttest dengan pretest. Bila nilai posttest lebih besar dari pretest, maka perlakuan berpengaruh positif. Berikut adalah skema one group pretest-posttest design.



Gambar 1. Skema One Group Pretest- Posttest Design

Keterangan :

O_1 : Nilai pretest (sebelum diberikan treatment/ layanan bimbingan kelompok

O_2 : Nilai posttest (sesudah diberikan treatment/ layanan bimbingan kelompok

X : Treatment/ layanan yang diberikan berupa bimbingan kelompok dengan teknik role playing

Populasi dan Sampel

Populasi meliputi: populasi target dan populasi terjangkau. Yang menjadi populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN 188 Jakarta tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 169 siswa dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 1.
Daftar Primer Siswa SMPN 188 Jakarta

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII- A	34
2.	VII- B	34
3.	VII- C	33
4.	VII- D	33
5.	VII- E	34
Jumlah		168

Penelitian ini menggunakan subyek dari siswa SMPN 188 Jakarta di kelas VII-B dengan jumlah 34 siswa yang mana dibuat dalam satu kelompok pre-test dan post-test. Alasan penulis menggunakan 34 siswa karena penulis ingin mengoptimalkan pelaksanaan penelitian dan juga untuk keefektifan waktu penelitian. Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel berdasarkan pada karakteristik populasi tertentu yang sudah diketahui sebelumnya dengan pertimbangan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah. Pengambilan sampel peneliti menentukan kelas yang akan dijadikan sampel dengan suatu pertimbangan tertentu yang ditinjau dari rekomendasi guru BK di SMPN 188 Jakarta.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa disekolah sebelum dan sesudah diberi layanan bimbingan kelompok teknik role playing serta untuk mengetahui adakah pengaruh tingkat penyesuaian diri siswa sebelum dan sesudah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada bab ini, akan dijelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SMPN 188 Jakarta menggunakan pendekatan eksperimen dengan sampel berasal dari kelas VII-B sebanyak 34 (tiga puluh empat) siswa, dimana penelitian hanya dilakukan hanya pada satu kelompok eksperimen. Sampel ini dipilih berdasarkan hasil pretest dan dan rekomendasi dari guru BK di sekolah dengan melihat permasalahan diri siswa tentang penyesuaian diri yang masih rendah dari jumlah populasi 168 siswa. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah data hasil angket penyesuaian diri sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan sesudah diberikan perlakuan (posttest). Instrumen angket diberikan kepada siswa sebanyak 24 pernyataan. Berikut merupakan deskriptif data hasil penelitian pretest dan posttest:

a. Analisis Deskripsi Hasil Pre-test

Sesuai dengan tujuan dilaksanakannya pre-test, yaitu untuk mengetahui gambaran awal kemampuan penyesuaian diri pada siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment). Peneliti mengambil 12 siswa sebagai sasaran penelitian, 12 siswa ini hanya berada pada kelompok eksperimen saja.

Tabel 2. Analisis Statistik Deskripsi Data Hasil Pre- Test

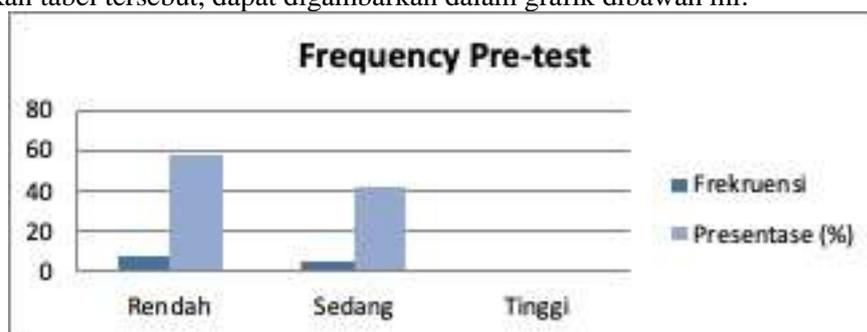
N	Valid	12
	Missing	0
Mean		47.33
Median		48.00
Std.Deviation		3.312
Range		10
Minimum		40
Maximum		50
Sum		568

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel tersebut, data sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) diperoleh jumlah sampel yang valid 12, skor mean = 47.33, nilai median = 48.00, standar deviasi = 3.312, nilai range = 10, nilai minimum = 40, nilai maksimum 50 dan nilai sum = 568.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi skor Pre-test

Tabel Frekuensi Pre-test				
No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	(0-48)	Rendah	7	58,4
2.	(49-72)	Sedang	5	41,6
3.	(>72)	Tinggi	0	0
Jumlah			12	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat digambarkan dalam grafik dibawah ini:



Gambar 2. Distribusi Frekuensi skor Pre-test

Berdasarkan tabel dan diagram diatas, maka dapat dideskripsikan bahwa siswa memiliki kemampuan penyesuaian diri dengan kategori Rendah sebanyak 58,4% (7 siswa) dan kategori Sedang 41,6% (5 siswa), dan kategori Tinggi tidak dimiliki siswa.

b. Analisis Deskripsi Hasil Post-Test

Pada bagian ini, disajikan deskripsi hasil post-test setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing sebanyak 2 topik dalam 2 pertemuan dengan siswa selama 2 minggu, kemudian peneliti mengukur kembali penyesuaian diri pada siswa melalui post-test. Berikut distribusi data hasil post-test siswa, dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini :

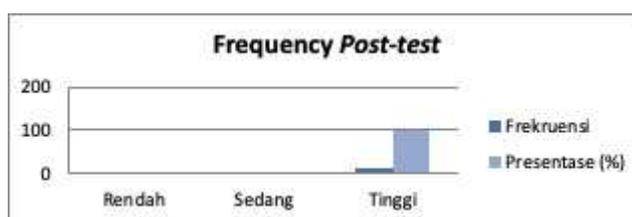
Tabel 4. Analisis Statistik Deskripsi Data Hasil Post- Test

N	Valid	12
	Missing	0
Mean		83.08
Median		83.00
Std.Deviation		3.397
Range		13
Minimum		78
Maximum		91
Sum		997

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel tersebut, data setelah diberikan perlakuan (treatment) diperoleh jumlah sampel yang valid 12, skor mean = 83.08, nilai median = 83.00, standar deviasi = 3.397, nilai range = 13, nilai minimum = 78, nilai maksimum 91 dan nilai sum = 997. Distribusi frekuensi skor Post-test dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi skor Post-Test

Tabel Frekuensi <i>Post-test</i>				
No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	(0-47)	Rendah	0	0
2.	(48-72)	Sedang	0	0
3.	(>72)	Tinggi	12	100
Jumlah			12	100



Gambar 3. Distribusi Frekuensi Skor Post-test

Berdasarkan tabel dan diagram diatas, setelah dilaksanakan perlakuan (treatment) berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing dapat dilihat 12 siswa yang memiliki penyesuaian diri dengan kategori rendah 0% atau tidak dimiliki siswa, kategori Sedang 0% atau tidak dimiliki siswa, dan kategori Tinggi sebanyak 100% (12 siswa) .

Hasil pengujian dalam penelitian ini terdapat pengaruh signifikan pada layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap penyesuaian diri siswa di SMPN 188 Jakarta. Pada hakikatnya penyesuaian diri merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seorang individu untuk memenuhi kebutuhan- kebutuhan untuk mencapai sebuah keharmonisan yang terdapat di dalam diri individu maupun di dalam lingkungan.

Aspek Penyesuaian diri menurut Scheinders diantaranya yaitu : mampu beradaptasi, mampu berusaha mempertahankan diri secara fisik, mampu menguasai dorongan emosi, perilakunya menjadi terkendali dan terarah, motivasi tinggi dan sikapnya berdasarkan realitas. Sedangkan individu dikatakan tidak mampu menyesuaikan diri apabila perasaan sedih, rasa kecewa, atau rasa putus asa berkembang dan mempengaruhi fungsi-fungsi fisiologi serta psikologinya, sehingga individu tidak mampu menggunakan pikiran dan sikapnya dengan baik dan tidak mampu mengatasi permasalahan yang muncul dengan baik. Individu dengan penyesuaian diri yang rendah cenderung menarik diri dari lingkungan, sulit bergaul dengan lingkungan sekitar, merasa rendah diri, dan memiliki sedikit teman.kondisi tersebut mempengaruhi individu untuk lalai dalam tanggung jawab sehingga berpengaruh pada prestasinya. Setelah dilaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing di SMPN 188 Jakarta, maka siswa mengalami peningkatan terhadap kemampuan penyesuaian dirinya.penyelesaian masalah dilakukan dengan teknik role playing atau bermain peran. Tujuan dari teknik tersebut yaitu agar siswa mampu mengekspresikan emosinya, melatih siswa dalam bersikap dalam lingkup sosial serta memberikan pemahaman pada siswa melalui bermain peran.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilaksanakan, pada peningkatan skor pre-test dan post-test, kedua dilihat dari hasil secara keseluruhan. Perbandingan antara skor pre-test dan post-test adalah dilihat dari hasil pre-test, hasil skor 568 dengan rata-rata 47,33 dengan rincian kategori rendah sebanyak 58,4% (7 siswa) dan kategori Sedang 41,6% (5 siswa). Kemudian pada hasil post-test setelah dilakukan treatment maka skor yang diperoleh sebanyak 997 dengan rata-rata 83,08 dengan rincian kategori rendah 0% atau tidak dimiliki siswa, kategori Sedang 0% atau tidak dimiliki siswa, dan kategori Tinggi sebanyak 100% (12 siswa). Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing menuntut siswa untuk mengekspresikan emosinya, berinteraksi dengan baik sehingga memperoleh pengalaman berinteraksi dilingkungan. Hal ini dapat dilihat dengan jelas pada tabel 4.7 bahwa angka Asymp. Sig. (2-tailed) penyesuaian diri siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sebesar 0,000 atau probabilitas dibawah alpha 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dari hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan hasil uji hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitiandan pembahasan, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing efektif untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa SMPN 188 Jakarta. Khususnya terdapat perbedaan yang signifikan penyesuaian diri siswa sebelum (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan/ treatment layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing (post-test). Hal ini terlihat dari hasil uji paired simple t-Test bahwa nilai Sig.(2-tailed) penyesuaian diri siswa sebesar 0,000 atau probabilitas dibawah alpha 0,05 ($0,000 < 0,05$). Terdapat perbedaan yang signifikan antara penyesuaian diri siswa sebelum (pre-test) dan setelah diberikan layanan/ treatment bimbingan kelompok dengan teknik role playing (post-test).

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing bermanfaat dalam upaya peningkatan kemampuan penyesuaian diri siswa disekolah. Layanan bimbingan kelompok yang bersifat preventif dengan kolaborasi teknik role playing ini membantu siswa dalam mengentaskan permasalahan sosialnya terutama permasalahan mengenai penyesuaian diri, serta secara aktif mengemukakan gagasan yang dimiliki, sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan diri dengan bermain peran. Tujuan penelitian ini tercapai dengan baik, yaitu diperoleh kesimpulan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik role playing memiliki pengaruh terhadap penyesuaian diri siswa disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, S., Ramli, M., & Radjah, C. L. (2020). Bimbingan Penyesuaian Diri Berbasis Cerita Malangan di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(8), 1128–1133.
- Atikah, J. F., & Wirastania, A. (2022). Efektivitas Teknik Role playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Bullying Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Surabaya. *Efektor*, 9(2), 264–271.
- Jarkawi, J., & Abidarda, Y. (2022). Pengembangan Model Manajemen Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(3), 540–546.
- Sugiyono, S. (2015). *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta. CV.
- Veronika, M., & Afdal, A. (2019). Differences in self-concept of students from intact families and non-intact families. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 3(3), 151–158.