

Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Kelas VIII SMPN 26 Surakarta

Tahun Pelajaran 2011/2012

Chadijah dan Agustin

ABSTRACT

Agustin Yahya Mardianingsih. **BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEDISIPLINAN DI SEKOLAH SISWA KELAS VIII SMPN 26 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2011/2012.** Skripsi, Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret University Surakarta. October 2012.

The purpose of this study was to determine the effectiveness role-playing techniques of group guidance services to improve discipline in school eighth grade students of SMPN 26 Surakarta Academic Year 2011/2012.

This research is a classroom action research (CAR). The experiment was conducted in two cycles, each cycle consisting of planning, action, observation and reflection. Subjects were eighth grade students of SMP Negeri 26 Surakarta which totaled 15 people. Data sources are from students. Techniques of data collection using questionnaires and observation. The validity of data using triangulation techniques methods and data sources. Analysis of data using analytical techniques percentage and clinical analysis. The procedure is a model study Kemmis and Taggart MC. Measures used in this study is the Guidance Role Playing group, is the group guidance services to individuals in solving problems similar to the specified role spontaneously. Implementation of actions performed in the first cycle and second cycle.

The results showed that through role playing technical of group guidance services to improve student discipline in the school from pre-action to action cycle I and cycle II action. The increase occurred in the first cycle of 29.69% but not significant as defined under the indicators of success. Significant increases occurred in the second cycle of 52.76% has been achieved for a set of indicators of success is 50%.

Based on the findings of this study concluded that the role playing techniques of group guidance services effectively to improve discipline in school eighth grade students of SMPN 26 Surakarta Academic Year 2011/2012.

Keywords: role playing techniques of group guidance, student discipline in school

A. Latar Belakang Masalah

Manusia selalu mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan secara kontinyu baik fisik maupun psikis. Proses perkembangan dan pertumbuhan tersebut berjalan selaras dengan kematangan fungsi fisik dan psikis untuk mencapai perkembangan yang optimal. Pertumbuhan dan perkembangan manusia diawali dari periode dalam kandungan menuju masa dewasa. Periode pertumbuhan dan perkembangan manusia dibagi menjadi lima yaitu periode dalam masa kandungan, masa kanak-kanak, masa remaja, masa dewasa dan masa tua.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Mappiare (dalam Mohammad Ali, dkk, 2006: 9) mengemukakan bahwa masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 22 tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa masa remaja bertepatan dengan masa usia sekolah menengah, yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP). Usia anak SMP merupakan masa remaja awal yaitu berkisar antara 12 tahun sampai dengan 15 tahun. Pada usia tersebut banyak terjadi perubahan dalam perkembangan

dirinya baik perkembangan fisik maupun psikis.

Siswa SMP tergolong masa remaja awal yang secara psikologis belum memperoleh kestabilan emosi sehingga mudah terpengaruh oleh sesuatu yang berasal di luar dirinya. Lustin Pikunas (dalam Syamsu Yusuf LN., 2002 : 184) memandang periode remaja sebagai masa *Storm and Stress*, yaitu konflik dan krisis penyesuaian serta perasaan teraliansi (tersisihkan) dari kehidupan sosial budaya orang dewasa. Hal tersebut yang membuat perilaku remaja menjadi tak terkendali yakni mudah terpengaruh oleh hal-hal negatif diluar dirinya sehingga yang dilakukannya sering di luar batas kewajaran. Perilaku remaja sangat labil yaitu mudah berubah-ubah, kadang kelihatan bertanggung jawab dan kadang kelihatan masa bodoh. Apabila dalam masa badai dan topan remaja tidak disertai dengan upaya pemahaman diri dan pengarahan diri secara tepat, maka remaja akan mengalami masalah yang merugikan diri sendiri di masa mendatang. Remaja akan berperilaku tidak terkontrol yang akan menjerumuskan mereka pada kenakalan remaja. Oleh karena itu remaja membutuhkan pendidikan dan

bimbingan dalam mengarahkan perilakunya.

Lingkungan sekolah berperan penting dalam mendidik dan mengembangkan siswa untuk dapat berperilaku sesuai dengan tingkat perkembangannya. Sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan suatu tempat pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada diri siswa.

Undang-Undang Pendidikan No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 menjelaskan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Potensi yang ada pada diri siswa dikembangkan secara berkelanjutan melalui proses pembelajaran agar siswa dapat secara mandiri mengembangkan kecakapan dan kreatifitas yang dimiliki.

Proses pembelajaran di sekolah dilaksanakan sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh sekolah. Peraturan yang berlaku di sekolah mempunyai nilai mendidik, nilai motivasi dan bukan untuk menghakimi siswa (Hari Santoso, 2011). Peraturan di sekolah merupakan suatu sarana yang harus dilakukan oleh setiap siswa secara terus-menerus untuk mewujudkan kedisiplinan. Siswa di didik menggunakan peraturan agar membentuk perilaku yang disiplin. Adanya peraturan sekolah diharapkan dapat mendorong siswa untuk mentaati peraturan dan tidak mencoba untuk melanggar. Mentaati peraturan berdasarkan dorongan dalam diri, akan membentuk kesadaran siswa untuk berperilaku disiplin di sekolah dan bukan merupakan suatu keterpaksaan. Peraturan yang dimaksud di sekolah adalah tata tertib siswa. Tata tertib tersebut harus dipatuhi siswa selama berada di sekolah. Siswa yang dapat melaksanakan tata tertib dengan benar akan merasa terarah untuk mencapai keberhasilan yang diharapkan dan terhindar dari perasaan terpaksa.

Peraturan tata tertib siswa di sekolah merupakan ketentuan yang berupaya mengatur perilaku dan sikap siswa agar

disiplin dalam melaksanakan tugas-tugas di sekolah, patuh dan taat terhadap berbagai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah (Tapa, 2009: 55). Tata tertib di sekolah dibuat bukan untuk dilanggar, melainkan untuk dilaksanakan agar siswa berperilaku dan bersikap disiplin. Tata tertib di sekolah mendorong siswa untuk disiplin dalam mencapai keberhasilan yang diharapkan sesuai dengan waktu yang direncanakan. Hari Santoso (2011) menjelaskan bahwa perilaku disiplin diharapkan dapat membentuk karakter siswa di sekolah yang ditunjukkan pada perilaku positif. Peraturan tata tertib sekolah dibuat untuk mendidik siswa agar disiplin dan dapat melaksanakan tugas-tugas di sekolah dengan penuh tanggung jawab. Penerapan sikap disiplin di sekolah akan bermanfaat bagi pengembangan karakter siswa. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan di sekolah penting untuk dilaksanakan yang bertujuan untuk membangun karakter siswa menjadi manusia yang berkualitas.

Gufron (2004: 2) menjelaskan bahwa seseorang yang tergolong sebagai manusia berkualitas sumber daya tinggi akan menunjukkan perilaku disiplin, kreatif dan etos kerja yang tinggi dalam mengerjakan tugas-tugasnya. Hal

tersebut dapat dimaknai bahwa siswa akan lebih berhasil dalam kegiatan belajarnya apabila menerapkan kedisiplinan dan mengembangkan kreativitasnya dalam kegiatan di sekolah. Sejak awal siswa perlu di didik untuk selalu bersikap disiplin di sekolah, sehingga siswa akan terbiasa untuk bertanggung jawab dalam mentaati peraturan sekolah. Muss (dalam Sarlito, 2004: 27) memaparkan bahwa anak adalah manusia kecil yang perlu di didik dengan disiplin untuk mencegah berkembangnya perilaku negatif. Pendidikan tentang kedisiplinan sangat penting dalam perkembangan siswa, karena dapat menanamkan sikap bertanggung jawab, mandiri dan berperilaku positif dalam menjalankan kegiatan sehari-hari di sekolah.

Penerapan kedisiplinan di sekolah akan membuat siswa berperilaku dan bersikap patuh dan taat kepada peraturan sekolah, tidak ada lagi siswa yang terlambat, membolos, membuat kerusakan, dan terlambat dalam melaksanakan tugas. Tujuan dari kedisiplinan siswa di sekolah untuk mengembangkan dan mengarahkan diri siswa agar terlatih dan terkontrol dalam bertindak laku yang pantas (Titik Rumsari, dkk, 2009: 35). Hal tersebut

dapat dijelaskan bahwa tujuan dari sekolah tidak hanya mencerdaskan siswa dalam bidang akademik saja, tetapi juga dalam mengembangkan diri siswa untuk bersikap dan berperilaku yang pantas sehingga siswa terarahkan pada penanaman dan pemahaman terhadap pola kehidupan yang disiplin.

Dewasa ini kedisiplinan di sekolah belum sepenuhnya terwujud dengan baik. Masih terdapat pelanggaran-pelanggaran peraturan tata tertib sekolah yang dilakukan karena siswa kurang disiplin. Permasalahan mengenai kedisiplinan siswa di sekolah yang akhir-akhir ini sering terjadi sangat merugikan bagi siswa itu sendiri dan pihak sekolah. Apabila hal tersebut masih saja terjadi, maka situasi dan kondisi proses belajar siswa tidak akan berjalan dengan nyaman dan tenang. Siswa akan merasa tidak nyaman di sekolah bahkan kehilangan arah dalam berperilaku. Fenomena tersebut dapat ditemukan di berbagai lingkungan sekolah, banyak terdapat siswa yang belum bisa menerapkan kedisiplinan. Pernyataan tersebut di dukung oleh suatu kenyataan yang ada di SMP Negeri 26 Surakarta. Berdasarkan wawancara dengan guru BK dan guru mata pelajaran serta observasi di SMP Negeri 26 Surakarta,

masih terdapat siswa di sekolah tersebut yang kenyataannya kurang bisa menerapkan sikap dan perilaku disiplin di lingkungan sekolah tersebut. Hal tersebut dapat diketahui dari siswa-siswa yang terlambat datang ke sekolah, tidak masuk sekolah tanpa keterangan, keluar pada saat pelajaran berlangsung, mengobrol dengan teman pada saat jam pelajaran berlangsung, dan tidak mengumpulkan tugas tepat waktu.

Permasalahan tersebut apabila dibiarkan, maka akan menjadi permasalahan umum yang dilakukan oleh banyak siswa, sehingga proses belajar mengajar di sekolah jauh dari keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu diperlukan penanganan dalam upaya membantu siswa agar dapat meningkatkan kedisiplinan di sekolah. Penanganan tersebut antara lain dapat dilakukan dengan pemberian layanan Bimbingan Konseling melalui pendekatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Bimbingan kelompok merupakan bantuan kepada individu yang dilaksanakan secara kelompok dengan membahas masalah-masalah pribadi, sosial, pendidikan, dan pekerjaan (Achmad, 2010: 23). Pelaksanaan bimbingan kelompok dilakukan secara

bersamaan dalam satu kelompok dengan membahas topik permasalahan yang sedang terjadi di lingkungan siswa, baik permasalahan yang berhubungan dengan diri siswa, lingkungan sosial, belajar dan karir. Bimbingan kelompok bertujuan untuk memberi informasi dan masukan kepada anggota kelompok agar dapat mempermudah pengambilan keputusan dalam berperilaku (Mungin, 2005: 17). Melalui bimbingan kelompok, siswa akan saling mengungkapkan permasalahan yang terjadi pada dirinya dan siswa berusaha untuk saling memberikan tanggapan mengenai jalan keluar yang terbaik dalam pemecahan masalahnya.

Permasalahan yang diangkat dalam bimbingan kelompok diharapkan permasalahan yang relatif sama dengan penyebab yang berbeda-beda, sehingga siswa akan mendapat lebih banyak masukan dari anggota kelompok yang lain. Pelaksanaan bimbingan kelompok tidak terlepas dari terciptanya dinamika kelompok. Pelaksanaan bimbingan kelompok diharapkan menggunakan dinamika kelompok yang merupakan metode dan proses dengan tujuan untuk meningkatkan kerjasama kelompok (Sitti Hartinah, 2009: 26). Terwujudnya dinamika kelompok sangat membantu

dalam proses pelaksanaan bimbingan kelompok itu sendiri, karena dengan dinamika kelompok akan tercipta suasana kelompok yang nyaman dan saling menghargai.

Pelaksanaan bimbingan kelompok dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui teknik sosiodrama, psikodrama, informasi, diskusi dan *role playing*. *Role playing* merupakan permainan gerak yang terdapat suatu tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, dalam Mudairin, 2003: 2). Melalui bermain peran (*role playing*), siswa memainkan peran dengan menirukan gerakan dan mengembangkan peran tersebut sesuai dengan masalah yang sedang dihadapi. Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* adalah salah satu cara untuk melatih siswa dalam meningkatkan kedisiplinan di sekolah. Peningkatan kedisiplinan di sekolah melalui *role playing* memberikan pembelajaran sekaligus praktek secara langsung pada siswa untuk menerapkan kedisiplinan. Aturan-aturan dalam pelaksanaan *role playing* merupakan sarana awal dalam mendidik siswa untuk melatih kedisiplinan dengan mematuhi dan mengikuti alur permainan sesuai dengan tujuan permainan yang akan dicapai.

Naskah atau tema yang diangkat dalam cerita *role playing* mengenai kedisiplinan di sekolah mengajak siswa untuk berperan aktif dalam memerankan tokoh yang mempunyai masalah kedisiplinan di sekolah kemudian mencoba untuk keluar dari permasalahan tersebut dengan menerapkan kedisiplinan di sekolah.

Hasan (dalam Aina Mulyana, 2012) menjelaskan bahwa *role playing* bertujuan agar siswa mampu menghayati peran yang dikehendaki, karena keberhasilan siswa dalam menghayati peran tersebut akan diperoleh pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai yang berkembang. Hal tersebut mengarahkan agar siswa mencoba mengeksplorasi peran yang dimainkan dengan cara menguasai peran tersebut, sehingga siswa dapat memahami perasaan, sikap, nilai, dan berdiskusi mengenai berbagai strategi pemecahan masalah. Melalui *role playing* siswa dapat menghayati permasalahan mengenai rendahnya kedisiplinan di sekolah yang sedang dihadapi. Disamping itu siswa akan menentukan strategi pemecahan masalah sesuai dengan arahan dan saran dari kelompok untuk memperbaiki dan meningkatkan kedisiplinan di sekolah

agar tercipta lingkungan yang aman dan kondusif dalam mencapai prestasi di sekolah. Berdasarkan arahan tersebut siswa dapat menentukan langkah-langkah untuk mendisiplinkan diri dan bertanggung jawab terhadap perilakunya di lingkungan sekolah.

Berkenaan dengan hal di atas, dalam rangka meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah, maka perlu diadakan penelitian dengan judul “Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Untuk Meningkatkan Kedisiplinan di Sekolah Siswa Kelas VIII SMPN 26 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Apakah Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Efektif Untuk Meningkatkan Kedisiplinan di Sekolah Siswa Kelas VIII SMPN 26 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan

penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kedisiplinan di sekolah siswa kelas VIII SMPN 26 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang kedisiplinan siswa di sekolah ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai referensi bagi Kepala Sekolah tentang pentingnya bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam bidang bimbingan dan konseling, sehingga dapat dimanfaatkan untuk kepentingan perkembangan diri siswa.
- b. Memberi informasi kepada guru BK tentang pentingnya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam membantu meningkatkan kedisiplinan siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Memberi masukan kepada guru dan guru BK tentang cara

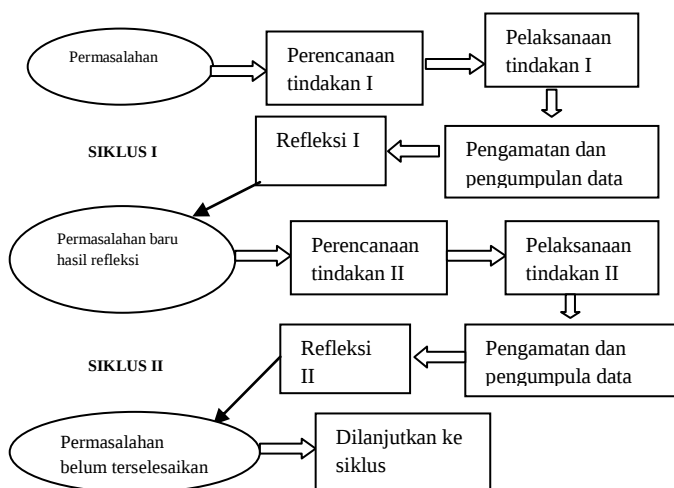
meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah melalui bimbingan kelompok teknik *role playing*.

- b. Memberi masukan kepada guru BK tentang cara pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.
- c. Memberi masukan kepada guru dan guru BK untuk memberikan perhatian pada siswa yang suka berperilaku tidak disiplin dengan membimbing dan mengarahkan siswa melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* agar dapat menerapkan kedisiplinan di sekolah.
- d. Memberi motivasi kepada siswa untuk menerapkan perilaku disiplin di sekolah.

E. Prosedur Penelitian

Berbagai metode penelitian dapat di gunakan peneliti untuk melakukan penelitian. Jenis penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas mempunyai prosedur-prosedur dalam

pelaksanaannya, James McKernan (2004: 25) menjelaskan bahwa terdapat empat tahapan dalam melakukan penelitian tindakan kelas, yaitu: Perencanaan (*Planing*), Tindakan (*Action*), Observasi (*Observation*), Refleksi (*Reflection*). Model penelitian yang digunakan adalah model siklus dari Kemmis dan McTaggart. Berikut ini adalah gambaran secara singkat mengenai model penelitian yang akan dilaksanakan:



Bagan 2. Model Penelitian Tindakan Kelas

Deskripsi dari pelaksanaan model penelitian tindakan kelas tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planing*)

Perencanaan mengacu kepada tindakan yang dilakukan dalam

penelitian. Pembuatan perencanaan mempertimbangkan keadaan dan suasana penelitian dengan menekankan pada sifat-sifat strategi yang mampu menjawab tantangan yang muncul dalam perubahan sosial dan mengenai rintangan yang sebenarnya. Pertimbangan dalam perencanaan tersebut antara lain adalah pertimbangan tindakan yang dilakukan, tujuan, topik yang dibahas, cara pelaksanaan, dan hasil yang diharapkan. Setelah pertimbangan dilakukan, maka selanjutnya disusun gagasan-gagasan dalam bentuk rencana yang dirinci.

Gagasan-gagasan tersebut dijabarkan dan hal-hal yang tidak penting dihilangkan supaya dapat memusatkan perhatian pada hal yang penting dan bermanfaat bagi upaya tindakan yang dilakukan. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan maka perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan rancangan tindakan, pedoman observasi, angket kedisiplinan sekolah siswa dan naskah *role playing*.

- b. Membagi subjek penelitian menjadi tiga kelompok dan menetapkan tutor untuk masing-masing kelompok.
- c. Pelatihan tutor yang berkaitan dengan pelaksanaan bimbingan kelompok *role playing*.
- d. Menentukan tutor pada setiap kelompok dan memilih ketua kelompok.
- e. Peneliti memberikan penjelasan tentang mekanisme bimbingan kelompok *role playing*.
- c. Tutor dan anggota kelompok mengidentifikasi peran dan karakter peran yang terdapat dalam cerita.
- d. Tutor dan ketua kelompok memilih pemain yang sesuai dengan peran yang dimaksud dalam penelitian.
- e. Tutor bersama kelompok memilih tempat dan menentukan jalannya *role playing*.
- f. Tutor bersama kelompok melaksanakan bermain peran sebagaimana yang telah di skenariokan.

2. Tindakan (Action)

Tahap tindakan merupakan tahap pelaksanaan penelitian yang menggunakan bimbingan kelompok *role playing*. Pelaksanaan tindakan sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaan *role playing*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tindakan adalah sebagai berikut:

- a. Membentuk kelompok kemudian menjelaskan tentang *role playing*.
- b. Membagikan naskah *role playing* dan menjelaskan cara bermain peran dalam bimbingan kelompok *role playing*.
- g. Tutor mengamati jalannya *role playing* dan memberikan evaluasi terhadap bimbingan kelompok *role playing*.
- h. Setelah *role playing* berakhir, peneliti dan tutor mendiskusikan hasil permainan sebagai bentuk evaluasi yang diharapkan dapat menunjukkan perubahan sesuai yang diharapkan.
- i. Berdasarkan hasil evaluasi, apabila pelaksanaan bermain peran anggota kelompok memainkan kembali peran

yang dievaluasi sebagai usaha perbaikan.

3. Observasi (*Observation*)

Observasi pada penelitian tindakan mempunyai fungsi mendokumentasi implikasi tindakan yang diberikan kepada subjek. Pada tahap observasi dilakukan secara operasional dengan mendokumentasikan pelaksanaan tindakan. Hasil kegiatan *role playing* dievaluasi dengan memberikan angket kedisiplinan siswa di sekolah kepada subjek. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui perubahan perilaku subjek sebagai hasil dari tindakan. Disamping itu juga diadakan observasi untuk mengetahui perubahan tingkah laku siswa yang sudah diberi tindakan layanan bimbingan *role playing*. Hasil dari observasi kemudian direfleksikan untuk mengetahui kesimpulan dari tindakan yang telah dilakukan.

4. Refleksi (*Reflection*)

Langkah ini merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian

dan telah dicatat dalam hasil penilaian angket dan observasi. Data yang diperoleh dari hasil angket dan observasi kemudian dianalisis untuk direfleksikan sebagai evaluasi untuk memperbaiki siklus berikutnya. Hasil refleksi dimaksudkan untuk menentukan kemungkinan yang terjadi terhadap perencanaan semula, yaitu diberhentikan, modifikasi, atau dilanjutkan ketingkatan selanjutnya. Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru BK mendiskusikan hasil angket dan observasi pada setiap akhir pelaksanaan tindakan. Hasil tersebut kemudian direfleksikan untuk menentukan kesimpulan dari tindakan yang dilakukan diharapkan dapat menjawab sudah memenuhi perubahan yang ditargetkan atau belum. Apabila telah memenuhi target sesuai dengan indikator kinerja penelitian maka tindakan dinyatakan berhasil, tetapi apabila belum mencapai target, maka tindakan dilanjutkan pada tahap berikutnya.

F. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa subjek

yang mengikuti kegiatan penelitian bimbingan kelompok *role playing* untuk meningkatkan kedisiplinan di sekolah adalah siswa yang tingkat kedisiplinan di sekolah tergolong rendah. Hal tersebut diketahui dari hasil penilaian angket dan observasi yang telah dianalisis pada sub bab diatas yang menjelaskan bahwa dari 83 siswa yang mengerjakan angket kedisiplinan siswa di sekolah, terdapat 15 siswa yang skornya dibawah rata-rata yaitu < 150 dari keseluruhan siswa dengan skor terendah 131, skor tertinggi 181, rata-rata 161.17, SD 11.472 dan skor (mean – 1 SD) adalah < 150 . Lima belas siswa tersebut dipilih dan menjadi subjek penelitian untuk mendapatkan tindakan berupa layanan bimbingan kelompok *role playing* yang bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah.

Pelaksanaan kegiatan penelitian layanan bimbingan kelompok *role playing* dilakukan secara bertahap dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II adalah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi terhadap hasil tindakan. Pada siklus I pelaksanaan tindakan yang dilakukan belum maksimal, karena terdapat beberapa subjek yang belum bisa

mengaktualisasikan diri untuk memainkan peran yang diperagakannya. Hasil tindakan yang didapat pada siklus I belum dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu masih berada dibawah 50%. Peningkatan perubahan perilaku kedisiplinan belum signifikan, sehingga perlu diadakan tindakan siklus II. Usaha perbaikan tindakan pada siklus II dapat berjalan dengan baik karena subjek sudah memahami pelaksanaan bimbingan kelompok dan dapat memainkan peran dengan optimal sehingga dapat mengaitkan pesan dari permainan peran tersebut dengan pengalaman subjek mengenai kedisiplinan siswa di sekolah.

Layanan bimbingan kelompok *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah. Hal tersebut terbukti dengan hasil analisis data penelitian yang menggunakan analisis persentase membuktikan adanya peningkatan kedisiplinan di sekolah pada subjek penelitian yang mendapatkan tindakan. Hasil rata-rata nilai keseluruhan subjek yang diperoleh pada pra tindakan adalah 56, 75. Setelah subjek diberikan tindakan pada siklus I, rata-rata skor keseluruhan subjek yang didapat adalah 73,44 dan pada siklus II meningkat menjadi 86,68. Besar

persentase perubahan perilaku menunjukkan perubahan secara keseluruhan pada siklus I sebesar 29,69% dan pada siklus II sebesar 52,76%. Berdasarkan persentase perubahan yang dicapai pada siklus II dan pencapaian tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka layanan bimbingan kelompok *role playing* dinyatakan efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah kelas VIII SMP Negeri 26 Surakarta.

Berdasarkan hasil analisis klinis yang telah dilakukan, secara keseluruhan terdapat perubahan perilaku kedisiplinan subjek di sekolah secara signifikan. Perubahan perilaku tersebut ditunjukkan subjek melalui kedisiplinan di sekolah yang semakin meningkat. Subjek dapat menerapkan disiplin dalam mematuhi tata tertib sekolah antara lain penampilan atau seragam sesuai peraturan sekolah, menghormati guru dan karyawan sekolah, tepat waktu dalam datang ke sekolah, tidak meninggalkan pelajaran, tidak memainkan HP saat jam pelajaran berlangsung, fokus dan serius dalam menerima pelajaran dari guru dan mendukung, mengikuti dan mendukung kegiatan pembelajaran yang diadakan sekolah.

Hasil penelitian membuktikan bahwa bimbingan kelompok *role playing* dapat meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah. Hal tersebut terkait dengan hasil penelitian yang relevan oleh Fardhika Saraswati, (2008) yang menunjukkan hasil penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kedisiplinan dalam kegiatan sehari-hari siswa. Selain itu penelitian yang telah dilakukan oleh Lela Saputro (2010) menunjukkan hasil bahwa bimbingan kelompok *role playing* dapat mengembangkan kreatifitas, mendidik untuk bersikap disiplin dalam peraturan dan pola hidup, serta mengelola kemampuan sosial dan emosi. Berdasarkan temuan dalam penelitian tersebut dapat dimaknai bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok *role playing* dapat melatih untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa dan melatih siswa untuk bersikap disiplin dalam menjalankan peraturan di sekolah yang berlaku. Disamping itu sesuai dengan langkah-langkah atau tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok *role playing* menjadikan siswa lebih terorganisasi, dapat menerapkan sikap disiplin serta mengembangkan perilaku dalam

mendisiplinkan diri melalui peraturan yang dibuat dalam permainan peran pada bimbingan kelompok *role playing*.

G. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMP Negeri 26 Surakarta terbukti dapat meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah. Hipotesis penelitian yang menyatakan “Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Efektif untuk Meningkatkan Kedisiplinan di Sekolah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 26 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012” dapat diterima kebenarannya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian pada 15 orang subjek yang memiliki tingkat kedisiplinan di sekolah rendah. Skor rata-rata total 15 subjek penelitian pada pra tindakan sebesar 56,75, kemudian diberi tindakan siklus I dan menunjukkan hasil peningkatan sebesar 73,44, secara prosentase peningkatan tersebut baru mencapai 29,69% (belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 50%). Untuk mencapai target yang ditentukan maka diadakan tindakan siklus II.

Hasil tindakan mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 86,68, secara prosentase sebesar 52,76%. Hasil analisis klinis juga membuktikan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan di sekolah, karena subjek mengalami perubahan perilaku dari yang awalnya tidak disiplin dalam mematuhi tata tertib sekolah menjadi disiplin dan dapat menerapkan kedisiplinan di sekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah.

H. IMPLIKASI

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan memberikan implikasi bahwa dengan menerapkan layanan bimbingan kelompok *role playing* dapat meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah kelas VIII SMP Negeri 26 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012. Hal tersebut menunjukkan bahwa penyelesaian masalah siswa melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* merupakan salah satu alternatif dalam layanan bimbingan dan konseling yang dapat meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah. Melalui layanan bimbingan kelompok *role playing* siswa

dituntut untuk berperan aktif dalam proses pelaksanaan layanan tersebut. Keterlibatan siswa dalam kegiatan bimbingan kelompok *role playing* merupakan faktor utama untuk mencapai keberhasilan tindakan dalam meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah.

Keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok *role playing* meliputi kerjasama tutor dengan anggota kelompoknya, kreatifitas dalam mencari solusi dari permasalahan mengenai kedisiplinan siswa di sekolah yang tertulis pada naskah *role playing*, kemampuan dalam memahami dan memainkan peran-peran, kemampuan dalam mengaitkan permasalahan kedisiplinan dalam naskah *role playing* dengan kehidupan nyata yang sedang dialami. Peraturan permainan yang berlaku pada bimbingan kelompok *role playing* merupakan sarana awal yang diterapkan kepada siswa untuk melatih kedisiplinan dalam mengikuti jalannya bimbingan kelompok *role playing*. Oleh karena itu pemberian tindakan melalui layanan bimbingan kelompok *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah.

I. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah melalui layanan bimbingan kelompok *role playing*, maka terdapat beberapa saran yang diajukan sebagai berikut:

1. Kepada Guru BK
 - a. Diharapkan guru BK dapat menggunakan *role playing* sebagai salah satu cara pemecahan masalah kepada siswa yang memiliki masalah dengan cara memberi peran yang sesuai dengan masalah yang dihadapi, agar siswa tersebut dapat memahami diri dan selanjutnya merubah sikap.
 - b. Diharapkan guru BK dapat menerapkan bimbingan kelompok *role playing* dalam membantu menyelesaikan permasalahan siswa yang berhubungan dengan kedisiplinan di sekolah maupun kedisiplinan pada diri sendiri.
2. Kepada Siswa
 - a. Siswa diharapkan dapat memahami diri dan kemampuan yang dimiliki melalui peran yang dilakukan dalam

pelaksanaan *role playing* sehingga dapat mengembangkan perilaku kearah yang positif.

- b. Siswa diharapkan sadar dan melakukan peraturan sesuai yang ditetapkan oleh sekolah agar tercipta perilaku yang siap untuk menerima pelajaran dan menyesuaikan dengan lingkungan sehingga diperoleh perilaku yang sehat dan tertib.

3. Kepada Peneliti Lain

Diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian yang sama kepada kelompok subjek yang berbeda, misalnya SMA atau SMK supaya terdapat hasil yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Juntika Nurihsan. 2010. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama.
- Aina Mulyana. 2012. Metode Pembelajaran Bermain Peran. <http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/metode-pembelajaran-bermain-peran.html>. Diunduh pada 14 Februari 2012.
- Fardhika Saraswati. 2008. Penerapan metode *role-playing* untuk meningkatkan pemahaman kedisiplinan tema kehidupan sehari-hari kelas 2 SDN Purwantoro 8 Kecamatan Blimbing Kota Malang. Skripsi. <http://library.um.ac.id/freecontent/s/index.php/pub/detail/penerapan-metode-role-playing-untuk-meningkatkan-pemahaman-kedisiplinan-tema-kehidupan-sehari-hari-kelas-2-sdn-purwantoro-8-kecamatan-blimbing-kota-malang-fardhika-saraswati-metrikarini-37037.html>. Diunduh pada 03 Juni 2012.
- Hari Santoso. 2011. Aturan Sekolah bagi Pengembangan Karakter Siswa. <http://kasustok.blogspot.com/2011/08/aturan-sekolah-bagi-pengembangan.html>. Diunduh pada 13 Februari 2012.
- Lela Saputro. 2010. Pengertian Bermain Peran. <http://www.scribd.com/doc/76713719/Pengertian-Bermain-Peran>. Diunduh pada 25 April 2012.

- McKernan, James. 2004. Curriculum Action Research. Oxon: RoutledgeFalmer.
- M. Nur Ghufro. 2004. Hubungan Kontrol Diri dan Persepsi Remaja Terhadap Penerapan Disiplin Orang Tua dengan Prokrastinasi Akademik. Jurnal Psikologi. Volume 3. Universitas Gajah Mada. Yogyakarta: Pascasarjana UGM.
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. 2006. Psikologi Remaja. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mudairin. 2003. Role Play: Suatu Alternatif Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SLTP Islam Manbaul Ulum Gresik.
<http://pakguruonline.pendidikan.net>. Diunduh pada 19 Juni 2011.
- Mungin Eddy Wibowo. 2005. Konseling Kelompok Perkembangan. UPT UNNES Press.
- Sarlito Wirawan Sarwono. 2004. Psikologi Remaja. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sitti Hartinah DS. 2009. Konsep Dasar Bimbingan Kelompok. Bandung: Refika Aditama.
- Tapa Harjanta. 2009. Upaya Optimalisasi Disiplin Melalui Pelayanan Dasar Bimbingan dan Konseling Bagi Siswa Kelas VIIIC SMP Negeri 2 Purwodadi Pada Semester Genap