

PENINGKATAN KOMPETENSI SOSIAL SISWA TENTANG KONSEP PERGAULAN YANG EFEKTIF DENGAN MODEL ROLE PLAYING DALAM LAYANAN KLASIKAL

Martinus Gea

Sma Negeri 2 Kota Tangerang Selatan

Email: martinusgea1010@gmail.com

Abstract

This research is a classroom action research in counseling (PTK-BK) conducted by the researchers themselves. Retrieval of data in this study was carried out using observation techniques to determine the implementation of classical services conducted by counselors and immediate assessment tests (laiseg) to determine the level of understanding of students in effective social concepts through action analysis in cycle 1 and cycle 2. The results showed through role playing models proven to be able to improve the results of classical services on the topic of Effective Relationship in class XII-MIPA 1 of SMAN 2 Kota Tangerang Selatan Banten Province, evident from the average score of the level of understanding obtained in classical services in Cycle I = 15.25 (61%), Cycle II = 25 (110%). Thus, through the Role Playing model, it is proven that it can create a classic service atmosphere that pleases and attracts the interest of students, because the counselor is able to use this model well, as evidenced by the observations on the implementation of classical services, which were initially inactive. in classical service activities, being in cycle II Students look enthusiastic and are interested in how counselors / counselors are delivered.

Keywords: *Classic services, Contextual Teaching and learning (CTL) models.*

Abtrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dalam bimbingan konseling (PTK-BK) yang dilaksanakan oleh peneliti sendiri. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik observasi untuk mengetahui pelaksanaan layanan klasikal yang dilakukan guru BK/Konselor dan tes penilaian segera (laiseg) untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam konsep pergaulan yang efektif melalui analisis tindakan pada siklus 1 dan siklus 2. Hasil penelitian menunjukkan melalui model role playing terbukti dapat meningkatkan hasil layanan klasikal terhadap terhadap topik Pergaulan yang Efektif di kelas XII-MIPA 1 SMAN 2 Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten, terbukti dari skor rata-rata tingkat pemahaman yang diperoleh pada layanan klasikal di Siklus I = 15,25 (61%), Siklus II = 25 (110%). Dengan demikian melalui model Role Playing ternyata terbukti dapat menciptakan suasana layanan klasikal yang menyenangkan serta menarik minat para siswa, karena guru BK/Konselor mampu mendayagunakan model ini dengan baik, ini terbukti dari hasil pengamatan pelaksanaan layanan klasikal, yang semula di siklus I Siswa kurang aktif dalam kegiatan layanan klasikal, menjadi di siklus II Siswa terlihat antusias dan tertarik pada cara penyampaian guru BK/Konselor.

Kata kunci: Layanan klasikal, model *Contextual Teaching and learning (CTL)*.

Pendahuluan

Kemampuan memahami konsep pergaulan yang efektif sehingga bermanfaat bagi pengembangan diri siswa sebagai remaja, merupakan suatu kompetensi inti yaitu kompetensi sosial yang harus dikuasai oleh siswa kelas XII-MIPA 1. Konsep materi pergaulan yang efektif ini telah peneliti lakukan dengan model layanan klasikal yang konvensional, dengan indikator materi sebagai seperti, memahami tentang arti penting pergaulan sehari-hari sebagai remaja, memahami aspek psikososial remaja sehingga semakin mengenal diri, memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pergaulan remaja sehingga dapat bergaul secara efektif dalam kehidupan sehari-hari, memahami prinsip-prinsip dasar pergaulan yang sehat sehingga tidak terjerumus pada pergaulan yang membahayakan berdasarkan.

Berdasarkan materi terkait pergaulan yang efektif maka langkah-langkah layanan klasikal yang dilaksanakan dimulai dari kegiatan Pendahuluan yaitu kegiatan yang terkait memberi salam dan mengabsen dan Apersepsi materi dan tanya jawab tentang pengembangan diri. Selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan Inti yaitu guru menerangkan materi pergaulan yang efektif sehingga bermanfaat bagi pengembangan diri remaja dan siswa

mengerjakan tes. Diakhir kegiatan diisidengan kegiatan penutup yaitu melakukan refleksi materi yang telah dibahas

Layanan klasikal tersebut bersifat informatif dan prosedural yang menjurus pada kurangnya pemahaman dasar. Sintaknya adalah menyiapkan siswa, sajian informasi dan prosedur, latihan terbimbing, refleksi, latihan, dan evaluasi. Cara ini sering disebut dengan metode ceramah atau ekspositori (ceramah bervariasi).

Ternyata hasil layanan tersebut di bawah harapan belum sesuai mencapai tujuan layanan yang telah ditetapkan pada Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL). Hasil refleksi peneliti diperoleh data bahwa hasil layanan siswa mengenai Pergaulan yang Efektif masih rendah. Siswa terlihat kesulitan dalam mengerjakan penilaian layanan. Hal ini merupakan gambaran kegagalan layanan dengan model yang konvensional. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menawarkan peluang sebagai strategi pengembangan kinerja, sebab pendekatan penelitian ini menempatkan pendidik dan tenaga kependidikan lain sebagai agen pengubah yang pola kerjanya bersifat kolaboratif (Rahman, 2010:4-5).

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mencoba menggunakan model dalam kegiatan layanan klasikal yang

dicoba penerapannya model role playing, model ini cocok untuk melihat dinamika kelompok yang satu sama lain mengenali kekuatan *setting* dan pencapai tujuan bersama dalam menyelesaikan permasalahan, tanggung jawab bersama untuk mencapai suatu tujuan, kontingensi terhadap masalah yang dihadapi bersama, dan komentar-komentar yang diberikan atas nama kelompok yang dalam hal ini berkaitan dengan dampak terhadap kemajuan belajar individu dalam kelompok (Petersen, 1995:177).

Model role playing ini menjadi bagian pendekatan atau metode dalam layanan klasikal dengan perubahan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Guru BK menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan; (2) Guru BK menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum layanan klasikal dimulai; (3) Guru BK membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang; (4) Guru BK memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; (5) Guru BK memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan; (6) Para siswa duduk di kelompoknya masing-masing sambil memperhatikan/ mengamati skenario yang sedang diperagakan; (7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas; (8) Masing-masing

kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; (9) Guru BK memberikan kesimpulan secara umum; (10) Evaluasi; dan (11) Penutup.

Model *role playing* dalam layanan klasikal ini untuk kelompok siswa bersama-sama dapat mengenali kekuatan *setting* dan pencapaian tujuan bersama dalam menyelesaikan tugas layanan, tanggung jawab bersama untuk mencapai suatu tujuan, kontingensi terhadap masalah yang dihadapi bersama, dan komentar-komentar yang diberikan atas nama kelompok yang dalam hal ini berkaitan dengan dampak terhadap kemajuan belajar individu sebagai bagian dari kelompok (Petersen, 1995: 177).

Weinstein and Meyer (1998) mengemukakan bahwa dalam layanan klasikal harus memperhatikan empat hal, yaitu bagaimana siswa belajar, mengingat, berpikir, dan memotivasi diri. Sedangkan Resnik (1999) mengemukakan bahwa belajar efektif dengan cara membaca bermakna, merangkum, bertanya, representasi, hipotesis. Untuk mewujudkan belajar efektif, Donna Meyer (1999) mengemukakan cara pembelajaran resiprokal, yaitu: informasi, pengarahan, berkelompok mengerjakan LKS-modul, membaca-merangkum.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti mencoba menggunakan model *role playing* dalam kegiatan layanan klasikal. Dalam *role*

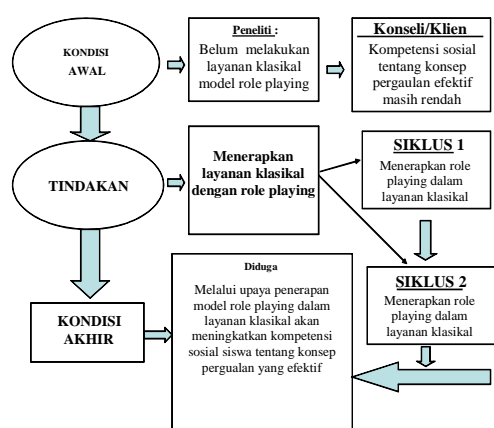
playing siswa melakukan pengamatan dan diskusi untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah mengenai Pergaulan yang Efektif.

Berdasarkan pengalaman terhadap penelitian tindakan kelas tentang penerapan model *role playing* dalam layanan klasikal sebelumnya, maka tindakan yang dilakukan diharapkan memiliki indikator kinerja seperti berikut:

1. Terdapat peningkatan kompetensi sosial siswa tentang konsep pergaulan yang efektif dari siklus 1 ke siklus 2.
2. Terdapat peningkatan kemampuan guru BK (peneliti) dalam menerapkan model *role playing* dalam layanan klasikal dari siklus 1 ke siklus 2.

Selengkapnya kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

.Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian



Dengan konsep *role playing* tersebut, peneliti merasa yakin bahwa hasil layanan klasikal tentang konsep pergaulan

yang efektif akan meningkat secara signifikan. Oleh karena itu peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Kompetensi Sosial Siswa tentang Konsep Pergaulan yang Efektif dengan model Role Playing dalam Layanan Klasikal (PTK Bimbingan dan Konseling pada Siswa Kelas XII-MIPA 1 SMAN 2 Kota Tangerang Selatan)”.

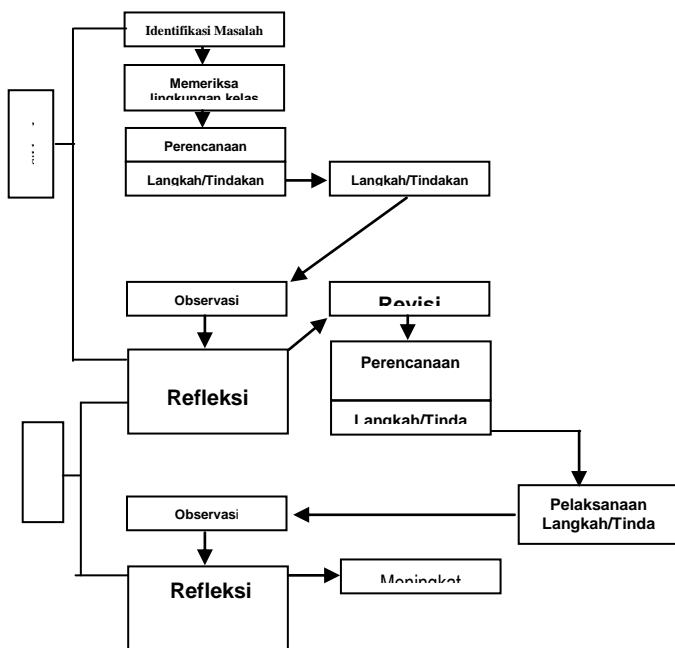
METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan berdasarkan tahapan-tahapan sebagaimana yang dikemukakan Kasihani Kasbolah (1999:78) yaitu: (1) merencanakan PTK, (2) melaksanakan PTK, (3) melaksanakan observasi, dan (4) melakukan *refleksi*. Penelitian ini sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Suyanto (1997: 6) “Penelitian tindakan kelas memiliki karakteristik yang khas, yaitu adanya tindakan-tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.” Oleh karena itu keempat fase tersebut direncanakan dan dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi sosial siswa tentang konsep pergaulan yang efektif dengan model *Role Playing* dalam layanan klasikal.

Oleh karena itu keempat fase tersebut direncanakan dan dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi sosial

pada materi pergaulan yang efektif dengan model role playing dalam layanan klasikal. Dengan demikian seluruh siswa dapat meningkatkan kompetensi sosialnya pada materi tersebut, sehingga bermanfaat bagi pengembangan dirinya.

Gambar 3.2 Siklus PTK



Berikut ini, peneliti menjelaskan kegiatan yang dilakukan pada setiap fase sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang peneliti lakukan dalam merencanakan PTK adalah sebagai berikut. (a) Menyusun rencana pelaksanaan layanan (RPL) tentang Pergaulan yang Efektif (Kompetensi Sosial) dengan model Role Playing dalam

layanan klasikal. (b) Menyiapkan alat bantu yang diperlukan (c) Membuat pedoman observasi sebagai instrumen untuk mengumpulkan data tentang proses layanan klasikal. (d) Membuat penilaian kelompok yang harus dikerjakan selama proses layanan untuk mengukur tingkat ketercapaian indikator.

2. Tahap Pelaksanaan PTK

Pelaksanaan PTK dilakukan dengan melakukan layanan klasikal tentang Pergaulan yang Efektif dengan model Role Playing dalam layanan klasikal dengan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang telah disusun dengan langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut:

- Kegiatan Pendahuluan:
 - Memberi salam dan mengabsen.
 - Apersepsi materi, dan tanya jawab materi melalui pelayanan konseling.
 - Memberikan motivasi siswa
- Kegiatan Inti:
 - Guru BK menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, kemudian Guru BK menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum kegiatan layanan klasikal berlangsung.
 - Guru BK membentuk kelompok siswa

- Guru BK memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, selanjutnya Guru BK memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- Masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- Guru BK memberikan kesimpulan secara umum
- Siswa dan guru BK melakukan diskusi
- Siswa mengerjakan tes penilaian segera (laiseg).
- Kegiatan Penutup:
 - Guru memberikan kesimpulan
 - Melakukan refleksi materi yang telah dibahas

3. Pelaksanaan observasi

Tahap pelaksanaan observasi dalam penelitian ini mengacu pada pengertian observasi yang dikemukakan Kasihani Kasbolah (1999: 91) sebagai berikut : “Observasi adalah semua kegiatan yang ditujukan untuk mengenali, merekam dan

mendokumentasikan setiap indikator dari proses dan hasil yang dicapai (perubahan yang terjadi) baik yang ditimbulkan oleh tindakan terencana maupun akibat sampingannya”.

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh dua orang observer. Observasi dilakukan ketika guru sedang melaksanakan layanan klasikal dengan materi Pergaulan yang Efektif. Observasi menggunakan pedoman observasi (Lampiran 4).

4. Melakukan refleksi

Tahap refleksi merupakan kegiatan akhir penelitian. Soedarsono (1997: 16) menjelaskan, “Pada tahap refleksi peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kriteria.”

Refleksi dilakukan bersama kedua observer setelah proses pembelajaran siklus pertama berakhir. Hasil refleksi siklus pertama adalah ditemukannya masalah dan sebab-sebab yang menjadi penghambat peningkatan hasil belajar materi Bergaul Efektif Sehingga Bermanfaat Bagi Perkembangan Dirinya melalui Model Role Playing dengan Pembelajaran Langsung.

Pada akhir layanan siklus kedua peneliti bersama dua observer melakukan analisis data dengan urutan kegiatan sebagai berikut. Pertama, mereduksi data kedua, mengorganisasi data, dan ketiga,

menarik kesimpulan, (Wardani, 2002: 18). Mereduksi data adalah kegiatan membuang data yang tidak relevan dan mencatat data yang dapat digunakan untuk membuktikan hipotesis. Mengorganisasi data artinya mendeskripsikan data secara naratif sesuai dengan urutan kegiatan pembelajaran. Menarik kesimpulan adalah kegiatan mengolah data secara kuantitatif untuk menarik kesimpulan.

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan layanan klasikal. Bogdan dalam Moehadjir (1996: 102) menjelaskan, bahwa dalam melakukan observasi kita harus dapat mendeskripsikan secara rinci berbagai kejadian bukan ringkasan atau opini dan mengutip pernyataan orang bukan meringkas apa yang dikatakan orang.

Pembahasan

Pemberian layanan klasikal terhadap siswa khususnya siswa kelas XII-MIA 1 SMAN 2 Kota Tangerang Selatan pada siklus pertama ini belum sepenuhnya memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Jenis layanan klasikal pada siklus pertama telah diberikan namun belum mampu meningkatkan kompetensi sosial para siswa dalam konsep pergaulan yang efektif. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2018.

Pelaksanaan layanan klasikal dengan materi Pergaulan yang Efektif difasilitasi peneliti pada siswa sesuai indikator tujuan layanan pada Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Tahap Kegiatan Layanan	Uraian Kegiatan Layanan Klasikal
<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Pendahuluan: 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan mengabsen. • Apersepsi materi, dan tanya jawab materi melalui pelayanan konseling. • Memberikan motivasi siswa
<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Inti: 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru BK menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. • Guru BK menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum kegiatan layanan berlangsung • Guru BK membentuk kelompok siswa • Guru BK memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai • Guru BK memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. • Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan/mengamati skenario yang sedang diperagakan

Tahap Kegiatan Layanan	Uraian Kegiatan Layanan Klasikal
	<ul style="list-style-type: none"> Masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya Guru BK memberikan kesimpulan secara umum Siswa dan guru BK melakukan diskusi Siswa mengerjakan tes (penilaian segera)
• Kegiatan Penutup:	<ul style="list-style-type: none"> Guru BK memberikan kesimpulan Melakukan refleksi materi yang telah dibahas

Ketika siswa melakukan kegiatan diatas peneliti memberikan penilaian dengan cara memberikan motivasi dan memberikan bantuan kepada setiap siswa yang membutuhkannya. Hasil pengamatan tersebut didiskusikan peneliti dan pengamat hasil layanan klasikal yang hasilnya disajikan sebagai berikut. Berikut peneliti sajikan hasil tes pembelajaran siklus I.

Tabel 4.1
Hasil Tes Penilaian Segera (Laiseg) Layanan Klasikal Siklus I

Tes Laiseg No	Kelompok Role Playing Layanan Klasikal					Rata-rata
	I	II	III	IV	V	
1	15	20	15	20	15	17
2	20	15	10	20	10	15
3	10	20	20	10	20	16
4	20	10	15	10	10	13
Hasil Akhir	65	65	60	60	55	61

Refleksi dilakukan bersama-sama dengan ketiga observer dengan tujuan untuk menemukan kegiatan-kegiatan yang perlu diperbaiki serta menetapkan solusinya. Hasil refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus pertama diperoleh dua indikator yang belum dapat dikuasai oleh siswa. Kedua indikator tersebut adalah

- Kompetensi sosial dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pergaulan remaja sehingga dapat bergaul secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.
- Kompetensi sosial dalam memahami prinsip-prinsip dasar pergaulan yang sehat sehingga tidak terjerumus pada pergaulan yang membahayakan.

A. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus Kedua

Solusi yang digunakan untuk meningkatkan kompetensi sosial melalui layanan klasikal tentang pergaulan yang efektif dengan model Role Playing adalah masuk pada siklus kedua. Pelaksanaan tindakan layanan klasikal dengan model role playing pada siswa SMAN 2 Kota Tangerang Selatan Kelas XII-MIPA 1. Siklus kedua dilakukan pada Maret 2018. Pelaksanaan layanan ini berpedoman pada RPL untuk digunakan pada siklus kedua

dengan beberapa perbaikan sebagai berikut.

1) Kegiatan Pendahuluan; pada kegiatan ini Peneliti memberikan penjelasan bahwa “pembentukan kelompok dilakukan sebelum layanan dimulai kemudian siswa melakukan pengamatan terhadap skenario role playing untuk selanjutnya melakukan diskusi kelompok membuat laporan peragaan”.

2) Melakukan Layanan Klasikal;

Kegiatan inti dimulai dengan berangkatnya para siswa untuk melakukan layanan klasikal. Peneliti mengamati kegiatan mereka dan memberikan motivasi dan bantuan seperlunya, agar kegiatan mereka berjalan lancar sesuai dengan program yang telah disusun. Terlihat setiap kelompok semangat melakukan tugasnya. Mereka ada yang bertanya jawab. Ada juga yang mencatat sesuai dengan tugasnya. Setelah tiga puluh menit berlalu, peneliti memberitahukan kepada masing-masing ketua kelompok yang bertugas mempraktekkan cara pengamatan Model Role Playing.

- Guru BK menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- Guru BK menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario

sebelum kegiatan layanan klasikal dilaksanakan.

- Guru BK membentuk kelompok siswa
- Guru BK memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- Guru BK memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan
- Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- Masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- Guru BK memberikan kesimpulan secara umum
- Siswa dan guru melakukan diskusi
- Siswa mengerjakan tes penilaian segera.

3) Melakukan Diskusi Kelompok

Setelah selesai pengamatan peragaan, siswa melakukan diskusi kelompok. Diskusi kelompok dilakukan setelah para siswa duduk berkelompok. Diskusi dilakukan untuk pembuatan laporan kelompok.

4) Pembahasan Hasil Role Playing

Kegiatan berikutnya yaitu pembahasan hasil diskusi kelompok hasil pengamatan role playing, pada kegiatan ini setiap kelompok memperagakan dan melaporkan hasil diskusi kelompoknya, sedangkan kelompok yang lain menanggapi dan menilainya.

Setelah semua kelompok memperagakan dan melaporkan hasil diskusinya, peneliti mendeskripsikan hasil penilaian (Laiseg) segera siswa tersebut dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2

Penilaian Hasil Tes Laiseg Layanan Klasikal Siklus II

Laiseg Ke-	Kel I	Kel II	Kel III	Kel IV	Kel V
1	25	25	25	25	25
2	25	25	25	25	25
3	25	25	25	25	25
4	25	25	25	25	25
Persentase Benar	100	100	100	100	100

5) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup peneliti menjelaskan kesimpulan dari layanan klasikal tentang konsep Pergaulan yang Efektif dengan Model Role Playing, dan meminta masukan dari setiap siswa tentang manfaat layanan setelah menggunakan Model Role Playing dan sistem penilaian segera yang baru dilakukannya sebagai refleksi terhadap layanan. Sehingga siswa merasa lebih mengerti dan merasa menyenangkan belajar dengan model Role Playing.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Data hasil layanan klasikal atau hasil tes penilaian segera (laiseg) setiap kelompok role playing pada siklus pertama dan siklus kedua adalah data yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil kompetensi sosial. Secara kuantitatif data hasil observasi pada siklus pertama dan kedua diambil selisihnya. Adapun selisih-selisih yang dicapai adalah: (1) Peneliti mencari selisih ketercapaian setiap tes penilaian segera siklus kedua dengan siklus pertama, (2) Peneliti mencari selisih ketercapaian seluruh tes penilaian segera (laiseg) dari setiap kelompok role playing siklus kedua dan siklus pertama, (3) Hasil pengolahan data tersebut dibuat diagram batang dan diagram lingkaran.

1. Ketercapaian Setiap Tes Penilaian Segera (Laiseg)

Berdasarkan penjelasan diatas, berikut ini meneliti mencantumkan ketercapaian setiap tugas dari setiap kelompok pada siklus pertama dengan kedua. Pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3

Skor Ketercapaian Tes Penilaian Segera (Laiseg)

2	20	15	10	20	10	15	25	25	25	25	25	25
3	10	20	20	10	20	16	25	25	25	25	25	25
4	20	10	15	10	10	13	25	25	25	25	25	25
Rata2	16,25	16,25	15	15	13,75	15,25	25	25	25	25	25	25
Hasil Layanan	85	85	80	80	85	81	100	100	100	100	100	100

8 39 21 35 195 18

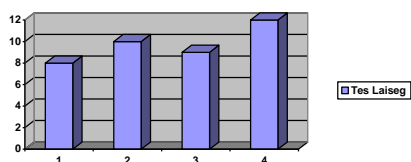
Selisih tes laiseg no 1 adalah 25-17=8. Selisih tes laiseg no 2 adalah 25-

15=10. Selisih tes laiseg no 3 adalah 25-16=9. Selisih tes laiseg no 4 adalah 25-13=12. Rata-rata ketercapaian tes laiseg adalah $100-61=39$.

Berikut ini peneliti sajikan peningkatan ketercapaian tugas yang merupakan peningkatan hasil belajar dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.

Diagram 4.1

Peningkatan Hasil Layanan Setiap Soal Laiseg



Tes Laiseg tersebut merupakan pelaksanaan penilaian proses yaitu evaluasi yang dilaksanakan selama layanan klasikal berlangsung. Proses layanan dan evaluasi ini berlangsung secara simultan. Tes laiseg yang digunakan adalah tes mengenai materi layanan klasikal tentang konsep Pergaulan yang Efektif. Tes laiseg dilakukan untuk mengetahui pengaruh penyampaian materi pada siswa. Tes Laiseg yang dilakukan berupa tes esay yang terdiri dari empat soal. Setiap soal berbobot 25%. Nilai maksimal adalah 100. Peneliti membuat empat soal dalam tes Laiseg, yaitu:

- Jelaskan tentang arti penting pergaulan sehari-hari sebagai remaja.

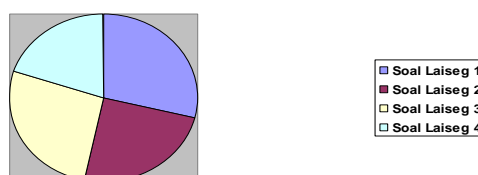
- Jelaskan aspek psikososial remaja sehingga semakin mengenal diri.
- Jelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pergaulan remaja sehingga dapat bergaul secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.
- Jelaskan prinsip-prinsip dasar pergaulan yang sehat sehingga tidak terjerumus pada pergaulan yang membahayakan.

Pada diagram 4.1 menunjukkan peningkatan hasil layanan klasikal dari setiap soal penilaian segera (Laiseg), dapat dilihat bahwa model Role Playing dapat meningkatkan kompetensi social, setiap tes laiseg menunjukkan hasil yang merata. Hal ini berarti bahwa siswa telah memahami materi Pergaulan yang Efektif, sehingga bermanfaat bagi pengembangan dirinya secara keseluruhan karena keempat soal laiseg tersebut diambil berdasarkan indikator keberhasilan layanan klasikal tentang konsep Pergaulan yang Efektif.

Selanjutnya peneliti mencari perbandingan ketercapaian seluruh soal penilaian segera (laiseg) yang dijelaskan dalam bentuk diagram lingkaran, sebagai berikut.

Diagram 4.2

Ketercapaian Kompetensi Sosial Setiap Soal tentang Konsep Pergaulan yang Efektif



Selanjutnya peneliti akan mencari perbandingan ketercapaian seluruh soal sebagai berikut. Perbandingan ketercapaian soal laiseq nomor 1 sampai 4 adalah $8:10:9:12=39$. Selanjutnya masing-masing angka ketercapaian soal laiseq dibagi 39 lalu dibagi 100. Dengan perhitungan $(8/39 \times 100\% = 21\%)$, $(10/39 \times 100\% = 26\%)$, $(9/39 \times 100\% = 23\%)$, $(12/39 \times 100\% = 31\%)$. Jadi perbandingan hasil ketercapaian terhadap soal laiseq sebagai berikut: $21 : 26 : 23 : 31 = 100$.

2. Ketercapaian Seluruh Tes Laiseq

Berdasarkan tabel 4.3, berikut ini peneliti mencantumkan data ketercapaian seluruh soal laiseq dari setiap kelompok role playing pada siklus I dan siklus II. Ketercapaian kompetensi sosial kelompok role playing I adalah $100-65=35$; kelompok role playing II adalah $100-65=35$; Kelompok role playing III adalah $100-60=40$; kelompok role playing IV adalah $100-60=40$; dan Kelompok role playing V adalah $100-55=45$. Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kompetensi sosial kelompok pada materi Pergaulan yang Efektif. Berikut ini peneliti sajikan diagram ketercapaian seluruh soal laiseq sebagai berikut.

Diagram 4.3
Peningkatan Hasil Layanan Klasikal Setiap Kelompok

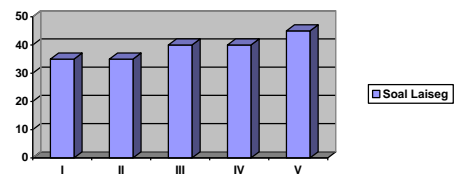
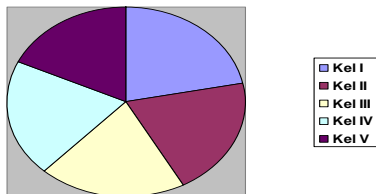


Diagram 4.3 adalah diagram batang yang menjelaskan mengenai peningkatan kompetensi sosial setiap kelompok role playing. Diagram batang 4.3 berbeda dengan Diagram batang 4.1, pada Diagram batang 4.3 peneliti menjelaskan mengenai peningkatan kompetensi setiap kelompok dan pada Diagram batang 4.1 peneliti menjelaskan mengenai peningkatan kompetensi setiap soal laiseq. Telah terjadi peningkatan hasil layanan klasikal kelompok yaitu. ketercapaian seluruh soal laiseq dari setiap kelompok pada siklus I dan siklus II.

Perbandingan soal laiseq hasil layanan klasikal dari kelompok role playing I, II, III, IV, V adalah $35:35:40:40:45=195$. Selanjutnya masing-masing ketercapaian soal dibagi 195 lalu dibagi 100. Dengan perhitungan $(35/195 \times 100\% = 18\%)$, $(35/195 \times 100\% = 18\%)$, $(45/195 \times 100\% = 21\%)$, $(40/195 \times 100\% = 21\%)$, $(45/225 \times 100\% = 22\%)$.

Berdasarkan data perbandingan tersebut, peneliti menyajikan diagram lingkaran sebagai berikut.

Diagram 4.4
Ketercapaian Hasil Layanan Klasikal
Setiap Kelompok



Pada diagram lingkaran 4.4 peneliti menjelaskan mengenai persentase peningkatan hasil layanan klasikal setiap kelompok. Diagram lingkaran 4.4 berbeda dengan Diagram lingkaran 4.2, pada Diagram lingkaran 4.4 peneliti menjelaskan mengenai persentase peningkatan hasil layanan klasikal setiap kelompok dan pada Diagram lingkaran 4.2 peneliti menjelaskan mengenai persentase peningkatan hasil layanan setiap soal penilaian segera (laiseg).

Hasil observasi Siswa

- Siklus I: Pemahaman tentang arti penting pergaulan sehari-hari sebagai remaja, aspek psikososial remaja sehingga semakin mengenal diri, faktor-faktor yang mempengaruhi pergaulan remaja sehingga dapat bergaul secara efektif dalam kehidupan sehari-hari, serta prinsip-prinsip dasar pergaulan yang sehat sehingga tidak

terjerumus pada pergaulan yang membahayakan; yang disampaikan melalui layanan klasikal dengan model role playing (dinilai observer kurang baik).

- Siklus II: Pemahaman tentang arti penting pergaulan sehari-hari sebagai remaja, aspek psikososial remaja sehingga semakin mengenal diri, faktor-faktor yang mempengaruhi pergaulan remaja sehingga dapat bergaul secara efektif dalam kehidupan sehari-hari, serta prinsip-prinsip dasar pergaulan yang sehat sehingga tidak terjerumus pada pergaulan yang membahayakan; yang disampaikan melalui layanan klasikal dengan model role playing (dinilai observer baik/meningkat dari siklus I ke siklus II).

Hasil observasi Guru

Siklus I

- Guru BK menyampaikan materi satu arah
- Siswa kurang aktif dalam kegiatan layanan klasikal

Kesimpulan

Model role playing dalam layanan klasikal dapat meningkatkan kompetensi sosial siswa pada topik pergaulan yang efektif. Peningkatan kompetensi sosial hasil layanan klasikal ini untuk soal

penilaian segera (laiseg) nomor 1 adalah 8, soal penilaian segera (laiseg) nomor 2 adalah 10, soal penilaian segera (laiseg) nomor 3 adalah 9, soal penilaian segera (laiseg) nomor 4 adalah 12. Kelompok Role Playing I adalah 35; kelompok Role Playing II adalah 35; Kelompok Role Playing III adalah 40; kelompok Role Playing IV adalah 40; Kelompok Role Playing V adalah 45.

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa layanan klasikal tentang konsep pergaulan yang efektif dengan menggunakan model Role Playing dapat meningkatkan kompetensi sosial siswa. Hal ini berarti hipotesis terbukti

A. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan di atas maka disarankan pada pihak yang berkompeten untuk menindaklanjuti hasil penelitian ini. Guru BK sebaiknya memanfaatkan hasil penelitian ini untuk diterapkan dalam kegiatan layanan klasikal pada khususnya dan kegiatan bimbingan dan konseling pada umumnya

Daftar Pustaka

- Dahlan, MD. 1990. *Model-model Mengajar*. Bandung: CV Diponogoro
- Kasbolah, Kasihani. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: Depdikbud
- Maleong. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosadakarya
- Permen Diknas. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Rahman. (2011). *Alternatif Model Penelitian Tindakan Kelas. Panduan Seminar Nasional Pendidikan*
- Sadulloh, Uyoh, dkk. 2007. *Pedagogik*. Bandung: Cipta Utama
- Soedarsono. 1997. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Bagian Kedua Rencana, Desain, dan Implementasi*. Yogyakarta: Depdikbud
- Suparman, Atwi. 1997. *Model-model Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: STIA-LAN Press
- Sukmadinata, Nana. 2007. *Bimbingan dan Konseling* : Jakarta : Maestro
- Suyatno. 1997. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Depdikbud.