

Diterima	: 15 Oktober 2019
Direvisi	: 26 Oktober 2019
Disetujui	: 26 Oktober 2019
Diterbitkan	: 29 Oktober 2019

## PENERAPAN METODE *ROLE-PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL LAYANAN INFORMASI BAGI SISWA KELAS VIII SMP

**Kesi Nursanti, S.Pd**

**e-mail: kesi\_nursanti@yahoo.com**

**Bimbingan dan Konseling STKIP PGRI Jakarta**

**TB. Simatupang, Jalan Nangka Raya No.58 C, RT.5/RW.5, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa,  
Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12530**

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas layanan informasi dengan metode *Role-Playing* bagi siswa Kelas VIII. Penelitian ini menggunakan penerapan metode *role-playing* yang diadaptasi dari teori *role-playing* oleh Shaftels dalam Joyce (1992). Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di salah satu SMP negeri Jakarta Timur pada semester kedua tahun ajaran 2017-2018, partisipan penelitian adalah siswa-siswi kelas 8.1 dengan jumlah 36 orang. Penelitian ini dilakukan pada saat jam pelajaran Bimbingan Konseling, sebanyak 3 (tiga) siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 3 (tiga) pertemuan. Berdasarkan observasi sebelum penelitian, siswa sangat antusias dalam mengikuti layanan informasi di kelas. Setelah dilakukan penelitian, minat siswa mengikuti layanan informasi meningkat. Keaktifan siswa meningkat, disertai pula peningkatan dalam skor rata-rata skala sikap. Kenaikan skor rata-rata skala sikap siklus 1 ke 2 sebesar 4,09%, sedangkan kenaikan skor rata-rata pengetahuan siklus 3 sebesar 1,67% dibandingkan skor saat siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* untuk layanan informasi cukup efektif.

**Kata-kata kunci:** Metode *role playing*, proses belajar mengajar, layanan informasi

## THE IMPLEMENTATION OF *ROLE-PLAYING* METHOD TO IMPROVE INFORMATION SERVICE RESULTS FOR EIGHTH GRADE JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENT

**Abstract:** This study aims to describe the effectivity of information service through the adaptation of the *role-playing* method. This research was a classroom action research which focused on the activities during counseling and guidance program within three cycles wherein each cycle has three face-to-face meetings. Observation and attitude scale were used to collect the data. This research was conducted in SMPN 62 Jakarta with a total of 36 students of class VIII as participants. The results show that student interest to participate in information service and activity in following the information service process was increased. This increase was shown by the increase in the mean score of attitude scale; the class attitude mean score in cycle two increased by 4,09% compared to the mean score in cycle one. Subsequently, the mean score in cycle three increased by 1,67% compared to cycle two. Based on these results, discussion and conclusion of this research are provided.

**Keywords:** Learning and Teaching process, *role playing* method, information service

## PENDAHULUAN

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah memungkinkan peserta didik mengenal dan menerima diri sendiri serta mengenal dan menerima lingkungannya secara positif dan dinamis, serta mampu mengambil keputusan, mengarahkan dan mewujudkan diri sendiri secara efektif dan produktif sesuai dengan peranan yang diinginkannya dimasa depan (Prayitno, 1997). Selain itu, Winkel (1997) mengatakan bahwa tujuan pelayanan bimbingan ialah supaya sesama manusia mampu mengatur kehidupan sendiri, menggunakan kebebasannya sebagai manusia secara dewasa dengan berpedoman pada cita-cita yang mewujudkan semua potensi yang baik padanya, dan menyelesaikan semua tugas yang dihadapi dalam kehidupan ini secara memuaskan.

Bimbingan dan Konseling yang diberikan di sekolah dalam kenyataannya belum mampu untuk mengoptimalkan fungsi dan tujuannya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Supriadi (1994) bahwa bimbingan yang dilakukan di sekolah belum maksima, salah satu alasannya adalah para guru pembimbing belum melakukan bimbingan yang tepat. Masih menurut Supriadi, guru pembimbing di sekolah mulai "bekerja" ketika siswa terlibat masalah dan upaya penyelesaian masalah pun tidak sesuai dengan upaya-upaya yang seharusnya dilakukan oleh guru pembimbing. Guru pembimbing lebih sering menggunakan tindakan pemanggilan ke ruang konseling dan cenderung bertindak sebagai "polisi sekolah".

Padahal, banyak layanan bimbingan yang lebih tepat dapat digunakan oleh guru pembimbing. Salah satunya adalah layanan informasi yang diberikan di dalam kelas, mengingat layanan ini mutlak diperlukan oleh siswa, agar mereka mampu mengenali, memahami dan akhirnya menentukan "arah" hidupnya sesuai dengan informasi yang benar dan jelas mengenai segala hal. Pemberian layanan informasi di dalam kelas juga memungkinkan seluruh siswa merasakan manfaat bimbingan. Baik yang sudah pernah menghadapi permasalahan yang dibahas ataupun yang belum pernah mengalami permasalahan yang dibahas di dalam kelas. Selain itu siswa akan lebih merasa nyaman, jika dibaca, karena selama ini ruang konseling identik dengan ruangan untuk siswa-siswa yang bermasalah saja. Harapannya adalah dengan diadakannya layanan informasi di kelas ini siswa akan memiliki informasi dan keterampilan yang cukup dalam upaya pemecahan masalah yang dihadapi.

Kondisi yang demikian terlihat juga di banyak sekolah, seperti di SMP Negeri 62 Jakarta. Guru pembimbing belum memaksimalkan pemberian layanan bimbingan konseling di sekolah. Khususnya untuk pemberian layanan informasi, guru pembimbing di SMP Negeri 62 Jakarta terlihat masih konservatif. Hal ini karena pemberian layanan informasi masih menggunakan metode ceramah. Sejak awal pemberian layanan hingga berakhirnya waktu pemberian layanan, siswa hanya mendengarkan tanpa dilibatkan secara aktif. Akibatnya, berdasarkan observasi awal, siswa cenderung berperilaku tidur-tiduran, mengantuk, mengerjakan tugas pelajaran lain bahkan ada yang mengemil makanan. Kalau pun ada siswa yang mendengarkan, hanya dalam kurun waktu 15 menit siswa mampu mendengarkan secara seksama namun kemudian siswa tersebut tidak dapat berkonsentrasi. Akhirnya, perilaku yang dimunculkan sama dengan siswa lainnya.

Perilaku siswa di kelas pemberian layanan informasi berlangsung akan memberikan dampak pada perilaku siswa di luar kelas. Informasi yang disajikan di kelas dengan menggunakan metode ceramah yang diterima siswa melalui metode ceramah hanyalah informasi yang sekedar "lewat". Siswa tidak menjadikan informasi tersebut sebagai suatu informasi yang penting, yang bermanfaat bagi dirinya. Mengapa? Siswa tidak dilibatkan secara aktif, tidak diajak untuk ikut merasakan, mengalami dan bahkan ikut menyelami informasi yang disampaikan. Contohnya saja, informasi mengenai tawuran pelajar yang telah diberikan oleh guru pembimbing. Dalam prakteknya, perilaku siswa di SMP Negeri 62 belum mengalami perubahan. Kecenderungan untuk tawuran pelajar tetap tinggi. Contoh lainnya adalah informasi mengenai larangan penggunaan obat-obatan terlarang dan zat adiktif lainnya. Guru pembimbing memberikan informasi mengenai dampak buruk penggunaannya dengan harapan siswa tidak menggunakan obat-obatan terlarang dan zat adiktif tersebut. Namun, dalam kenyataan kasus penggunaan obat-obatan terlarang di SMP Negeri 62 tetap ada.

Merujuk kepada temuan awal tersebut, kesimpulan yang dapat diambil bahwa informasi yang diberikan dalam layanan informasi tersebut belum menunjukkan hasil yang efektif. Hasil ini karena tujuan utama dari layanan informasi adalah pemahaman dan pencegahan, maka terus saja kasus yang dialami siswa di SMP Negeri 62 Jakarta menunjukkan belum adanya pemahaman siswa mengenai informasi yang disampaikan. Hal ini berarti pula pencegahan belum terlaksana secara optimal.

Melihat pada kenyataan tersebut, salah satu

upaya agar layanan bimbingan khususnya layanan informasi di SMP Negeri 62 Jakarta dapat memberikan dampak yang maksimal adalah melalui pemberian layanan informasi dengan metode yang berbeda. Salah satunya adanya metode *role playing*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2001) mengenai penggunaan metode *role playing* untuk mata pelajaran biologi, terlihat hasil yang meningkat jika dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah dan tanya jawab. Peningkatan hasil metode *role playing* ini dapat terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa. Alasan utama peningkatan ini karena secara teori dengan metode *role playing* menjadikan siswa banyak beraktivitas, siswa lebih senang dan antusias dalam belajar, sehingga siswa lebih memahami konsep-konsep yang dipelajari dan hasil belajarnya pun meningkat.

Banyak penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan *role playing* sebagai fokus intervensi layanan dasar dalam bimbingan konseling. Ada yang melakukan penelitian tindakan untuk layanan bimbingan kelompok bagi siswa SMA. Wicaksono & Naqiyah (2013), melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal bagi siswa kelas X SMA. Nurun Nisa (2017) melakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam pergaulan. Syarif dan Hasibuan (2014) menggunakannya untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Awlawi (2014) meningkatkan self esteem siswa dengan teknik *role playing* di Padang. Sementara penelitian Hamidah (2012) berbeda karena menggunakannya untuk membangun sikap kepemimpinan anak. Jadi, *role playing* telah digunakan oleh banyak peneliti untuk meningkatkan kemampuan diri seseorang.

Metode *role playing* pun dapat digunakan dalam proses pemberian layanan bimbingan konseling di sekolah untuk layanan informasi. Menurut Joyce (1992), metode ini mencakup penyelesaian masalah dengan beberapa tindakan masalah diidentifikasi, diperankan dan didiskusikan. Beberapa siswa memerankan dan yang lain memperhatikan. Seseorang menempatkan dirinya sebagai orang lain dan berusaha untuk berinteraksi dengan yang lainnya. Simpati, empati, rasa marah, dan afektif semua tercakup dalam interaksi *Role Playing*, bila berhasil akan menjadi bagian dari kehidupan mereka. Muatan emosional ini, baik berupa kata-kata dan tindakan akan menjadi bagian dari analisis. Ketika peran selesai dilakukan dan pengamat berperan dengan baik mereka dapat mengidentifikasi apa yang menjadi sumber masalah dan alternatif penyelesaiannya. Harapannya adalah dengan *role playing* siswa memiliki suatu kemampuan untuk menyelesaikan masalah, karena mereka belajar

mengaplikasikan, sehingga diperoleh perubahan sikap. Harapannya juga proses pemberian layanan informasi yang dilakukan tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Metode *role playing* siswa akan mampu menyelami informasi yang disampaikan dan menjadikan perilaku siswa yang sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara konseptual para ahli dalam mendefinisikan *role playing* seringkali menyamakan dengan sosiodrama, sehingga pemakaiannya seringkali secara bergantian. Chester dan Fox dalam Joyce (1992), mendefinisikan *role* sebagai keadaan berpola dari perasaan, kata-kata, dan tindakan.... merupakan suatu cara yang unik dan suatu sikap membiasakan diri dalam berhubungan dengan orang lain. Sedangkan Nasution (2002) mengatakan bahwa bermain peranan menitikberatkan kegiatan mengikutsertakan siswa untuk memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial. Mortensen dan Schumelie (1964) mengatakan bahwa *role playing* sebagai sebuah *technique of guidance is based upon the concept that society it self force the individual into playing several roles. I he pupils is also the child of parents, the brother or sister of siblings, the friend of classmate, etc. this role-playing can be a projective technique in which the student normally restrained by custom and habit reveals the other "sides" of this personality.*

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, maka disimpulkan bahwa metode *role playing* atau bermain peran merupakan suatu metode yang untuk dimana siswa terlibat aktif dalam memerankan peran-peran tertentu guna mendramatisasikan hubungan-hubungan sosial yang terjadi di masyarakat. Sedangkan tujuan penggunaan metode ini adalah untuk merefleksikan beberapa asumsi tentang proses yang ada di dalamnya (Joyce, 1992). *Role playing* secara implisit menjadikan kata "disini dan sekarang" sebagai instruksi. Metode ini berasumsi bahwa sangat mungkin untuk menciptakan perumpamaan dari kehidupan nyata dan melalui perumpamaan tersebut siswa dapat mengambil pelajaran. Melalui *role playing* siswa akan mengalami proses kegiatan yang akan membuat: (a) mengungkapkan perasaan; (b) menangkap melalui perilaku, nilai-nilai dan persepsi mereka; mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan perilaku; dan (c) mencari alternatif pemecahan masalah. Sementara menurut Nasution (2002), tujuan yang dapat dicapai adalah agar siswa dapat (a) memahami perasaan orang lain; (b) memahami pendapat orang lain; dan (c) mengambil keputusan di dalam kelompok.

Keberhasilan *Role Playing* tergantung pada kualitas peran yang dilakukan dan analisis yang

diperoleh. Juga tergantung pada persepsi siswa agar peran sesuai dengan kondisi sebenarnya. Chesier dan Fox dalam Joyce (1992) mengusulkan latihan pantomim sebagai cara siswa untuk belajar berekspresi. Sedangkan Shafteis dalam Joyce (1992) mengusulkan enam langkah kegiatan *role playing*, yaitu: (1) pemanasan kelompok atau memotivasi, yang terdiri dari: mengidentifikasi atau mengenai masalah, menyatakan masalah secara eksplisit, menginterpretasikan cerita, mengungkapkan berbagai isu, dan menjelaskan *role playing*; (2) memilih partisipasi, yang terdiri dari: menganalisa peran dan memilih pemain peran; (3) mengatur tempat, terdiri dari: mengatur peran, mengatur ulang perang, memahami situasi masalah; (4) mempersiapkan pengamat, yang terdiri dari: memutuskan apa yang harus diperhatikan dan membuat catatan-catatan tugas untuk pengamatan; (5) memerankan, yang terdiri dari: mulai bermain peran, mempertahankan peran, dan menghentikan peran; (6) diskusi dan evaluasi, yang terdiri dari: meninjau peran (peristiwa, posisi dan realisasinya), mendiskusikan fokus utama dan mengembangkan peran selanjutnya. Setelah itu siswa dapat memerankan kembali, yaitu memerankan kembali peran yang sudah diperbaiki; mengusulkan langkah selanjutnya atau alternatif-alternatif perilaku; dilanjutkan kembali diskusi dan evaluasi (seperti dalam langkah ke-6); dan diakhiri dengan membagi pengalaman dan menyimpulkan, yaitu menghubungkan situasi yang ada dengan pengalaman dan masalah sekarang, memeriksa prinsip umum perilaku.

Prinsip-prinsip tindakan dalam metode *role playing* meliputi lima hal (Joyce, 1992). Pertama, guru harus menerima respon dan pendapat siswa terutama dan perasaan mereka. Tanpa menghakimi mereka. Kedua, guru harus dapat merespon dengan berbagai cara yang dapat membantu siswa untuk dapat mengamati masalah dalam berbagai situasi, mengenali dan membandingkan berbagai alternatif dari sudut pandang yang berbeda. Ketiga, dengan merefeksi, mengungkapkan kembali, menyimpulkan respon, guru meningkatkan kesadaran siswa untuk memahami pendapat dan perasaan mereka. Keempat, guru harus bersikap empati bahwa dan perbedaan cara untuk memerankan peran yang sama dan mengakibatkan konsekuensi yang berbeda. Kelima, ada berbagai alternatif dalam menyelesaikan masalah, tidak ada satu pun cara yang paling besar. Guru membantu siswa dalam melihat berbagai konsekuensi dalam membuat soiusi dan membandingkan dengan aiternatif-aiternatif yang ada.

Beberapa tipe masalah yang sesuai untuk

dipecahkan dengan metode ini, yaitu (Joyce, 1992) seperti konflik antar pribadi, hubungan dalam kelompok, dilema pribadi, dan masalah yang berhubungan dengan masa lalu. Pada pelaksanaan layanan bimbingan klasikal, diperlukan pemilihan topik yang didasarkan pada banyak faktor, seperti umur siswa, latar beiakang budaya, kompleksitas masalah, sensitivitas topik dan pengalaman siswa dalam *role playing*. Pemilihan masalah dapat ditentukan juga dari: (1) usia dan tahap perkembangan siswa, seperti masalah pribadi dan sosial; (2) tema nilai, seperti kejujuran, tanggung jawab; (3) masalah perilaku seperti agresif, penghindaran; (4) situasi yang bermasalah, seperti memberikan keluhan pada toko, bertemu dengan seseorang yang baru; dan (5) masalah sosial, seperti rasisme, sexisme, demonstrasi para pekerja. Pertimbangan lain dalam memilih masalah adalah tingkat kompleksitas masalah tersebut, yang mungkin saja menjadi hasil dari beberapa karakter atau isu-isu yang abstrak. Tidak ada aturan pasti tentang tingkatan kesulitan masalah. Namun secara intuisi, beberapa tahapan ini dapat dijadikan pedoman: (1) salah satu karakter yang penting; (2) dua karakter dan solusi alternatif; (3) alur yang rumit dan banyak karakter; (4) tema tentang nilai, isu sosial, dan isu komunitas.

Layanan informasi menurut Prayitno (1997) yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik (klien) menerima dan memahami berbagai informasi (seperti informasi pendidikan dan informasi jabatan) yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan peserta didik (klien). Layanan informasi bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenai diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi, digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan. Fungsi utama bimbingan yang didukung oleh jenis layanan informasi ialah pemahaman dan pencegahan (Prayitno, 1998).

Winkel (1997), mengatakan ada tiga alasan pokok mengapa layanan pemberian informasi merupakan usaha vital dalam keseluruhan proses bimbingan yang terencana dan terorganisasi. **Pertama**, siswa membutuhkan informasi yang relevan sebagai masukan dalam mengambil ketentuan mengenai pendidikan lanjutan sebagai persiapan untuk

memangku suatu jabatan di masyarakat dengan memiliki pengetahuan yang tepat mungkin bahwa jumlah pilihan yang dapat mereka pertimbangkan bertambah. **Kedua**, pengetahuan yang tepat dan benar membantu siswa untuk berfikir lebih rasional tentang perencanaan masa depan dan tuntutan penyesuaian diri daripada mengikuti sembarang keinginan saja tanpa memperhitungkan kenyataan dalam lingkungan hidupnya. Informasi yang relevan dapat membebaskan siswa dari keterikatan pola berpikir yang kaku, dan sekaligus memperluas cakrawala pandangnya. **Ketiga**, informasi yang sesuai dengan daya tangkapnya menyadarkan siswa akan hal-hal yang tetap dan stabil, serta hal-hal yang akan berubah dengan bertambahnya umur dan pengalaman.

Prayitno (1999) mengatakan ada tiga alasan utama mengapa pemberian informasi perlu diselenggarakan. Pertama, membekali individu dengan berbagai pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi berkenaan dengan lingkungan sekitar, pendidikan, jabatan, maupun sosial-budaya. Dalam masyarakat yang serba majemuk dan semakin kompleks, pengambilan keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan sebagian besar tertitik di tangan individu untuk dapat secara kritis mempelajari berbagai informasi berkaitan dengan hajat hidup dan perkembangannya. Kedua, memungkinkan individu dapat menentukan arah hidupnya "kemana dia ingin pergi". Syarat dasar untuk dapat menentukan arah hidup adalah apabila ia mengetahui apa (informasi) yang harus dilakukan serta bagaimana bertindak secara kreatif dan dinamis berdasarkan atas informasi-informasi yang ada itu. Dengan kata lain, berdasarkan atas informasi yang diberikan itu individu diharapkan dapat membuat rencana-rencana dan keputusan tentang masa depannya serta bertanggung jawab atas rencana dan keputusan yang dibuatnya itu. Dan ketiga setiap individu adalah unik. Keunikan itu akan membawakan pola-pola pengambilan keputusan dan bertindak yang berbeda-beda disesuaikan dengan aspek-aspek kepribadian masing-masing individu. Pertemuan antara keunikan individu dan variasi kondisi yang ada di lingkungan dan masyarakat yang lebih luas, diharapkan dapat menciptakan berbagai kondisi baru bagi individu yang bersangkutan maupun bagi masyarakat, yang semuanya itu sesuai dengan keinginan individu dan masyarakat. Dengan demikian akan terciptalah dinamika perkembangan individu dan masyarakat. Adapun materi layanan informasi untuk SLTP menurut Prayitno (1997) adalah informasi mengenai pengembangan pribadi, kurikulum dan proses belajar mengajar, pendidikan

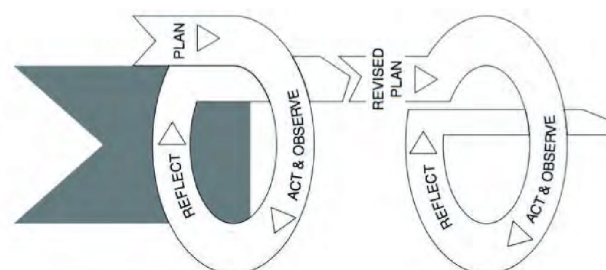
tinggi, jabatan dan informasi kehidupan keluarga, sosial - kemasyarakatan, keberagaman, sosial-budaya, dan lingkungan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas/PTK (*Classroom Action Research*), yaitu suatu penelitian yang menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan mengujicobakan suatu ide ke dalam praktek atau situasi nyata dalam skala mikro yang diharapkan kegiatan tersebut mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Riyanto, 2001).

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : "melalui penerapan metode *role playing* dalam layanan informasi akan meningkatkan hasil layanan informasi di Kelas 8.1 Semester II/2018 SMP Negeri 62 Jakarta Timur".

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 62 Jakarta Timur, pada tahun Pelajaran 2017/2018 selama 4 (empat) bulan. Sumber data adalah kegiatan pembelajaran klasikal, dengan partisipasi penelitian siswa-siswa kelas 8-1. Kolaborator penelitian adalah guru pembimbing di sekolah tersebut. Instrumen penelitian berupa lembar pengamatan, angket skala sikap dan pedoman wawancara. Secara umum penelitian tindakan dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain *Action Research* oleh Kemmis dan McTaggart, 1990

### 1. Perencanaan

Pada awal perencanaan, diadakan pembicaraan dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, dan guru pembimbing dalam rangka pelaksanaan penelitian tindakan yang akan dilaksanakan di sekolah ini. Dalam pembicaraan tersebut, peneliti mendapatkan informasi awal mengenai keadaan proses layanan bimbingan konseling di sekolah, yang ternyata masih konvensional, yaitu mengisi modul dan berceramah. Kecenderungan antusias dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses layanan tersebut masih rendah, terlihat dari hasil pra observasi peneliti serta wawancara tidak terstruktur yang dilakukan kepada siswa kelas 8.1. Berdasarkan data awal yang telah di-

peroleh, maka peneliti dibantu oleh pihak-pihak yang berkompoten tersebut di atas mencoba merumuskan rencana penelitian, sebagai berikut:

- a) Memperbaiki metode pemberian layanan yang diberikan. Jika biasanya menggunakan metode ceramah dan mengisi modul, maka metode yang akan digunakan dalam pemberian layanan informasi dalam penelitian ini adalah metode *role playing*.
- b) Materi yang diberikan dalam penelitian ini adalah materi yang terdapat dalam modul bimbingan konseling untuk siswa SMP kelas VIII semester II, yaitu "Hambatan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Cara Mengatasinya, Hambatan dalam Menghindarkan Diri dari lingkungan Negatif dan Cara Mengatasinya serta Merencanakan Masa Depan".

Berikut ini adalah rencana pemberian layanan informasi yang akan dilakukan:

Tabel 1.  
*Rencana Kegiatan Pelaksanaan Tindakan*

No	Materi	Metode	Waktu
1.	Hambatan dalam meningkatkan belajar dan cara mengatasinya.	<i>Role Playing</i>	24 Februari, 2 Maret, 9 Maret 2018
2.	Hambatan dalam menghindari diri dari lingkungan negatif dan cara mengatasinya.	<i>Role Playing</i>	16, 23 dan 30 Maret 2018
3.	Merencanakan masa depan.	<i>Role Playing</i>	6, 13, dan 20 April 2018

Pembagian tugas antara peneliti dan kolaborator untuk mempermudah pelaksanaan penelitian. Dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 2.  
*Deskripsi Tugas Peneliti dan Kolaborator*

Peneliti	Kolaborator
Mengumpulkan data awal sebagai dasar penelitian.	Bersama peneliti membuat perbaikan
Membuat rencana perbaikan	Observer, yang bertugas memberikan informasi mengenai hasil observasi
Pelaksanaan layanan bimbingan	
Observer, yang bertugas memberikan informasi mengenai hasil observasi.	

## 2. Tindakan

Berdasarkan perencanaan sebelumnya, dilaksanakan tindakan pada siklus I ini yaitu:

- a) Pengenalan siswa mengenai kegiatan yang akan

dilaksanakan peran serta mereka.

- b) Membagi peran kepada siswa yang ditunjuk, guna memainkan peran dalam suatu situasi yang telah ditentukan.
- c) Memberikan tugas kepada siswa lainnya yang tidak bermain peran untuk menjadi observer serta membuat catatan-catatan kecil yang perlu didiskusikan berkaitan dengan materi yang akan diberikan dengan metode *role playing*.
- d) Mendiskusikan materi yang telah diberikan melalui proses *role playing*.
- e) Memberikan angket kepada siswa mengenai proses yang telah dilaksanakan. Angket ini meliputi pertanyaan mengenai metode bimbingan yang telah dilaksanakan, masing-masing kepada siswa yang bermain peran dan kepada observer. Selain itu diberikan pula kuesioner yang mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang telah diberikan, dalam bentuk skala likert.
- f) Membagi tugas, antara peneliti dan guru pembimbing, karena pada penelitian tindakan ini dibutuhkan kolaborator, sebagai salah satu alat pengumpul data.

## 3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan untuk melihat apakah tindakan-tindakan pada siklus sesuai dengan apa yang direncanakan. Selain itu juga dilihat antusiasme dan peran serta siswa selama proses bimbingan. Pengamatan dilakukan dengan bantuan kolaborator, menggunakan lembar observasi. Bentuk lembar observasi yang menggunakan kategori-kategori yang relatif rinci, sehingga perekaman datanya berupa pengisian tanda cacah (*tallies*). Dalam pelaksanaannya, setiap 3 detik pengamat membubuhkan tanda cacah untuk kategori yang paling tepat menggambarkan situasi saat itu (Tim Pelatih Proyek PGSM, 1999). Lembar observasi yang digunakan adalah observasi sistematis yang mengikuti alur dari metode *role playing* oleh Joyce (1992). Lembar observasi diadaptasi dimana tanda *tallies* menjadi tanda *check* (✓) yang menunjukkan ada atau tidaknya tindakan yang sesuai.

## 4. Refleksi

Pada setiap akhir observasi diadakan pertemuan dengan kolaborator untuk mengadakan refleksi tindakan-tindakan yang telah dilakukan selama proses layanan. Ketika refleksi ditunjukkan data pendukung yaitu berupa hasil pengamatan dan keterangan dari kolaborator di lapangan. Refleksi dilakukan dengan tujuan untuk mengadakan perencanaan tindakan lanjutan berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 3 (tiga siklus), dimana masing-masing siklus terdiri atas 3 (tiga) pertemuan. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan kelas.

### 1. Perencanaan Siklus I

#### a. Pengumpulan data awal (*reconnaissance*)

Dasar pelaksanaan penelitian tindakan ini adalah adanya data awal yang ditemui di lapangan yaitu karena adanya permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling sehari-hari, terutama sekali dalam kaitannya dengan pelaksanaan layanan informasi di Kelas 8.1 Semester II/2018 SMP Negeri 62, Jakarta Timur. Masalah yang muncul adalah minat siswa dalam mengikuti layanan informasi yang cenderung rendah. Hal ini dibuktikan dengan pra observasi yang dilakukan peneliti. Siswa cenderung acuh tak acuh dalam mengikuti proses layanan informasi. Perilaku-perilaku yang sesama tampak pada pra observasi ini adalah siswa mengobrol dengan sesama teman, tidur-tiduran, mengerjakan tugas mata pelajaran lain dan pandangan kosong yang diberikan ketika siswa mencoba memperhatikan guru pembimbing.

#### b. Perencanaan tindakan

Merujuk kepada hasil pengumpulan data awal ini, maka peneliti dibantu dengan kolaborator mencoba memberikan solusi konkrit guna penyelesaian masalah tersebut. Adapun tahap perencanaan pada siklus I ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengadakan pertemuan dengan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan serta guru pembimbing untuk mendiskusikan permasalahan yang diperoleh saat observasi. Peneliti juga memberikan tawaran penyelesaian, yaitu berupa penerapan metode bermain peran untuk layanan informasi. Pertemuan ini juga untuk menyepakati tindakan dalam metode bermain peran dan menjelaskan manfaat yang akan diperoleh. Berdasarkan diskusi bersama, diputuskan bahwa peneliti melakukan tindakan bermain peran dan guru pembimbing menjadi kolaborator, serta tim peneliti akan menjadi kolaborator II.
- 2) Tindakan yang akan dilaksanakan mengacu

kepada teori dari Shaftels dalam Joyce (1992).

- 3) Kelas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kelas 8.1 dengan jumlah siswa 36 orang.
- 4) Tindakan yang akan dilaksanakan terdiri dari 3 (tiga) kali pertemuan untuk setiap 1 (satu) pokok bahasan. Pemberian layanan informasi pada siklus I ini menyertakan Satuan Layanan Bimbingan Konseling, yang sudah didiskusikan dengan kolaborator. Waktu yang digunakan adalah waktu pelajaran BK dengan alokasi waktu 40 menit setiap kali pertemuan
- 5) Setelah pertemuan ketiga, peneliti bersama kedua kolaborator akan melaksanakan refleksi berdasarkan hasil siklus 1. Sedangkan siswa akan diberikan angket dan skala likert, sebagai instrumen untuk mengukur indikator keberhasilan layanan.

### 2. Tindakan dan Observasi

Berdasarkan perencanaan, tindakan yang dilakukan mengacu kepada pendapat Shaftels dalam Joyce (1992). Pada pertemuan pertama untuk siklus I ini, peneliti mengemukakan informasi awal mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan. Pokok bahasan pada siklus I ini adalah Hambatan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Cara Mengatasinya, yang terdapat dalam Modul Bimbingan Konseling untuk siswa SLTP kelas 8. Peneliti juga tidak lupa memberikan kesempatan bertanya kepada para siswa. Setelah itu, berdasarkan langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran oleh Shaftels dalam Joyce (1992), peneliti mengidentifikasi permasalahan secara eksplisit dengan mengungkapkan cerita dalam bentuk contoh kasus seorang siswa bernama Anggi. Peneliti mengajak siswa untuk aktif mengemukakan pendapat mengenai kasus Anggi tersebut. Namun pada siklus I ini, respon yang diberikan siswa cenderung pasif. Siswa tidak memberikan respon sedikit pun mengenai permasalahan yang diungkapkan.

Selanjutnya peneliti membagi siswa menjadi 5 (lima) kelompok kecil, dengan masing-masing kelompok 7-8 siswa. Pembagian kelompok berdasarkan keinginan siswa sendiri. Setiap kelompok bertugas untuk menyiapkan kegiatan bermain peran, dengan alur cerita berdasarkan kasus Anggi. Setiap kelompok juga diberikan kebebasan untuk berbagi peran. Sedangkan siswa yang tidak bermain peran

mendapat tugas untuk mengamati siswa yang bermain peran. Pada pertemuan I ini, disepakati kelompok I pada akan bermain peran sedangkan kelompok lainnya menjadi pengamat. Pada pertemuan I ini, peneliti tidak memberikan secara konkrit tugas para pengamat, sehingga pada pertemuan berikutnya siswa kembali cenderung pasif.

Pada pertemuan kedua, kelompok siswa yang akan bermain peran dipersilahkan untuk maju ke depan kelas. Sedangkan siswa yang tidak bermain peran dipersilahkan untuk mengamati teman-temannya dan membuat catatan-catatan kecil sebagai bahan diskusi. Setelah kegiatan bermain peran selesai, peneliti mengajak siswa untuk mendiskusikan dan mengevaluasi proses yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan pengamatan kolaborator, pada pertemuan kedua ini kelompok I yang bertugas menjadi pemain peran terlihat sangat tidak siap. Bahkan siswa memantapkan pembagian peran didepan kelas. Siswa juga terlihat ragu-ragu, terlihat dengan sikap mereka yang selalu bertanda kepada peneliti. Pertanyaan yang mereka ajukan seputar tindakan apa yang sebaiknya dilakukan oleh para pemain peran. Proses bermain peran pada kelompok I ini juga terlihat tidak memiliki alur yang jelas. Secara umum, mereka hanya berdiri di depan kelas dan mengungkapkan dialog-dialog yang kaku dan gugup, sehingga suara mereka tidak terdengar. Peneliti berusaha berulang kali mengingatkan siswa untuk mengeraskan volume suara, namun siswa cenderung masih terus terlihat gugup. Akibatnya, peneliti masih memberikan arahan bahkan intervensi untuk kelancaran jalannya kegiatan bermain peran tersebut. Keaktifan siswa yang bertugas sebagai pengamat masih rendah, mereka tidak membuat catatan-catatan selama kegiatan bermain peran berlangsung untuk bahan diskusi, sehingga diskusi masih didominasi oleh peneliti.

Pada pertemuan ketiga, siswa yang mendapat giliran untuk bermain peran adalah kelompok tiga. Sedangkan siswa lainnya bertugas sebagai pengamat. Namun hal yang sama terjadi pula pada pertemuan ketiga ini. Siswa cenderung pasif, peneliti masih juga mendominasi. Akibat lainnya juga adalah banyaknya waktu yang terbuang sehingga waktu yang digunakan tidak efektif.

Hasil angket setelah pemberian layanan informasi menunjukkan bahwa 100% siswa senang dengan pemberian layanan informasi menggunakan metode ini, 78,9% siswa merasa kegiatan ini masih terdapat kekurangan yaitu masalah keseriusan siswa dalam memainkan peran.

### 3. Refleksi

Setiap kali selesai dilakukan dan observasi, diadakan pertemuan antara peneliti dan kolaborator. Di dalam pertemuan tersebut dibicarakan tentang kemajuan-kemajuan yang telah dicapai dan kekurangan-kekurangan yang perlu dihilangkan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi dan catatan anekdot, berikut ini adalah paparan hasil refleksi antara peneliti dan kolaborator.

- (a) Pada tahap pengungkapan masalah, guru pembimbing kurang memberikan pemahaman dan kurang mengajak siswa untuk terlibat dalam proses pemahaman masalah yang dibicarakan. Hal ini berakibat kurangnya kemampuan siswa untuk memerankan peran sesuai dengan alur yang diharapkan, yaitu adanya penyelesaian masalah pada akhir kegiatan bermain peran.
- (b) Guru pembimbing juga kurang jelas dalam memberikan arahan tugas kepada pemain peran dan pengamat, sehingga siswa yang bertugas sebagai pengamat lebih banyak mengobrol dibandingkan memperhatikan kegiatan. Walaupun memperhatikan, para pengamat cenderung pasif ketika dimintai hasil pengamatannya terhadap proses yang telah dilaksanakan. Sedangkan untuk para pemain, peran akibat kurangnya penjelasan mengenai tugasnya, mereka terlihat sangat tidak siap.
- (c) Muatan materi yang ingin disampaikan pada kegiatan bermain peran ini juga belum maksimal tercapai. Siswa terlihat pasif dan nampak kebingungan ketika guru pembimbing menanyakan kembali masalah apa yang dihadapi peran utama dan bagaimana menyelesaikan masalahnya. Sehingga tujuan akhir dari proses pemberian layanan informasi ini belum maksimal.
- (d) Guru pembimbing juga terlihat masih mendominasi kelas, sehingga siswa cenderung menjadi pasif. Guru pembimbing juga masih terlihat mengintervensi kegiatan bermain peran, sehingga siswa belum maksimal mengekspresikan ide-idenya.
- (e) Guru pembimbing masih mengalami kendala teknis, seperti alokasi waktu yang kurang diperlihatkan, yang berakibat kurangnya pemanfaatan waktu. Pengkondisian kelas yang kurang, sehingga siswa belum terfokus pada kegiatan.



## Siklus II

### 1. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II berdasarkan pada refleksi yang dilakukan siklus I. Adapun rencana yang akan dilakukan pada siklus ini adalah sebagai berikut:

- (a) Guru pembimbing menggunakan media dalam proses pemberian layanan informasi, terutama dalam tahap pengungkapan masalah. Media yang digunakan adalah berupa *lay out materi*, sehingga siswa akan lebih memahami pengungkapan masalah yang sedang didiskusikan.
- (b) Guru pembimbing memberikan penekanan tugas kepada masing-masing peran dan pengamat. Sehingga siswa lebih memahami tugasnya masing-masing. Untuk pengamat, guru pembimbing meminta hasil pengamatannya dalam lembar kerja, yaitu berupa kertas hasil diskusi. Sedangkan untuk pemain peran, guru pembimbing telah membagikan peran-peran yang harus ada dalam kegiatan bermain peran, selain itu juga guru pembimbing memberikan arahan alur masalah sampai dengan akhir dari contoh kasus.
- (c) Guru pembimbing memberikan contoh-contoh yang konkrit berdasarkan kasus yang ada pada modul dan memancing siswa untuk mengikuti alur sehingga muatan materi diharapkan lebih optimal.
- (d) Guru pembimbing memancing siswa untuk bertanya mengenai tugas para pemain peran dan pengamat ketika dalam proses diskusi antar kelompok, sehingga pada saat kegiatan bermain peran guru pembimbing diharapkan tidak lagi mendominasi.
- (e) Guru pembimbing lebih bersikap tegas dalam mengelola kelas, sehingga harapannya adalah siswa menjadi Lebih fokus.

### 2. Tindakan dan Observasi

Pada pertemuan untuk siklus II ini, peneliti kembali mengemukakan informasi awal mengenai uraian materi layanan. Pada siklus II ini, adalah Hambatan Dalam Meningkatkan Menghindarkan Diri dari Lingkungan Negatif dan Cara Mengatasinya yang tertuang dalam Modul Bimbingan Konseling untuk siswa SLTP. Peneliti juga tidak lupa memberikan kesempatan bertanya kepada para siswa. Setelah itu, berdasarkan langkah-langkah pelaksanaan metode Bermain peran oleh Shaftels dalam Joyce (1992), pene-

liti mengidentifikasi permasalahan secara eksplisit dengan mengungkapkan cerita dalam bentuk contoh kasus seorang siswa yang terlibat narkoba bernama M. Kadafi. Peneliti tidak lupa menyiapkan **script** mengenai kasus M. Kadafi. Peneliti juga mengajak siswa untuk aktif mengemukakan pendapat mengenai kasus M. Kadafi tersebut.

Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok (masih dalam kelompok yang sama) untuk membagikan peran masing-masing. Setiap kelompok bertugas untuk menyiapkan kegiatan bermain peran, dengan alur cerita berdasarkan kasus M. Kadafi. Setiap kelompok juga di berikan kebebasan untuk berbagi peran. Sedangkan siswa yang tidak bermain peran mendapat tugas untuk mengamati siswa yang bermain peran. Pada siklus II pertemuan pertama ini peneliti juga memberikan tugas kepada para pengamat untuk mengamati proses kegiatan bermain peran dan nantinya akan didiskusikan didalam kelompok masing-masing.

Pada pertemuan pertama ini, peneliti tidak menentukan kelompok yang akan bermain peran pada pertemuan kedua. Peneliti hanya memberikan motivasi kepada semua kelompok untuk menyiapkan sebaik-baiknya, sehingga pada pertemuan kedua kelompok manapun diperbolehkan untuk bermain peran. Pada pertemuan pertama ini juga peneliti menjelaskan tugas-tugas bagi pengamat dan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bertanya jika kurang jelas. Selain itu peneliti juga berkeliling kelas dan memotivasi seluruh siswa.

Pada pertemuan kedua, kelompok siswa yang akan bermain peran dipersilahkan untuk mengamati teman-temannya dan membuat catatan-catatan kecil sebagai bahan diskusi. Setelah kegiatan bermain peran selesai, peneliti mengajak siswa untuk mendiskusikan dan mengevaluasi proses yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan pengamatan kolaborator, pada pertemuan kedua ini kelompok I yang bertugas menjadi pemain peran terlihat lebih siap siklus I. Bahkan siswa sendiri yang berinisiatif mengajukan diri untuk bermain pemain peran. Sedangkan para pengamat terlihat juga Lebih aktif dalam mengemukakan pendapat mereka. Keaktifan siswa terlihat dari catatan hasil diskusi mereka. Sehingga diskusi terlihat Lebih aktif dan intervensi dan peneliti lebih berkurang.

Pada pertemuan ketiga, siswa yang mendapat giliran untuk bermain peran adalah kelompok empat. Sedangkan siswa lainnya bertugas sebagai pengamat. Hal yang sama terjadi pula pada pertemuan ketiga ini. Bahkan siswa cenderung lebih aktif.

Hasil angket setelah pemberian layanan infor-

masi menunjukkan bahwa 100% siswa senang dengan pemberian layanan informasi menggunakan metode ini, 73,7% siswa merasa kegiatan ini masih terdapat kekurangan yaitu masalah keseriusan siswa dalam memainkan peran.

### 3. Refleksi

Setiap kali selesai dilakukan tindakan dan observasi, di adakan pertemuan antara peneliti dan kolaborator. Di dalam pertemuan tersebut dibicarakan tentang kemajuan-kemajuan yang telah dicapai dan kekurangan-kekurangan yang perlu dihilangkan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi dan catatan anekdot, berikut ini adalah paparan hasil refleksi antara peneliti dan kolaborator.

- a. Pemahaman siswa terhadap materi sudah ada peningkatan, hanya saja belum dapat di katakan sudah optimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil diskusi siswa terhadap proses terhadap kegiatan.
- b. Masih ada sebagian siswa yang belum aktif dalam mengikuti proses kegiatan dari awal hingga akhir sejumlah 1 (satu) kelompok. Hal ini lebih diakibatkan siswa pada kelompok tersebut belum pernah menjadi peran. Secara kebetulan juga, siswa pada kelompok tersebut adalah siswa yang cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah.
- c. Keaktifan siswa dalam mengungkapkan pendapatnya sudah mengalami peningkatan, hanya saja belum secara optimal. Berdasarkan hasil observasi, siswa yang telah mampu mengeluarkan pendapatnya berjumlah dibawah sepuluh siswa.
- d. Begitupun minat siswa dalam mengajukan pertanyaan seputar kegiatan dan proses diskusi belum secara optimal dilakukan. Namun jika dibandingkan dengan siklus I, pada siklus II ini terlihat adanya peningkatan.

### Siklus III

#### 1. Perencanaan

Perencanaan pada siklus III berdasarkan pada refleksi yang di iakukan pada siklus II. Adapun rencana yang akan di lakukan pada siklus III ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru pembimbing, dalam hal ini peneliti lebih menekankan pada kematangan dalam Hal teknis. Karena pada siklus II telah banyak terjadi peningkatan, maka pada siklus III hal mendasar yang perlu dilakukan adalah kesiapan dalam hal teknis.

- b. Kelompok siswa dirubah kembali, berdasarkan teknik acak. Hal ini dilakukan sebagai antisipasi dari adanya kelompok siswa yang belum aktif.

#### 2. Tindakan dan Observasi

Berdasarkan perencanaan tersebut di muka, diterapkan tindakan-tindakan yang sesuai dengan perencanaan tersebut.

Pada pertemuan pertama untuk siklus III ini, peneliti kembali mengemukakan informasi awal mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, termasuk di dalamnya informasi awal mengenai uraian materi layanan. Pada siklus III ini, peneliti tetap menggunakan media berupa lay out materi. Pokok bahasan pada siklus III ini adalah Merencanakan Masa Depan, yang tertuang dalam Modul Bimbingan Konseling untuk siswa SMP. Peneliti juga tidak lupa memberikan kesempatan bertanya kepada para siswa. Setelah itu, berdasarkan langkah-langkah pelaksanaan metode Bermain peran oleh Shaftels dalam Joyce (1992), peneliti mengidentifikasi permasalahan secara eksplisit dengan mengungkapkan cerita dalam bentuk contoh kasus dua orang saudara yang memiliki karakter berbeda dan cara mereka dalam menyiapkan masa depan, khususnya dalam rangka persiapan naik ke kelas 8. Peneliti tidak lupa menyiapkan *script* mengenai kasus tersebut. Peneliti juga mengajak siswa untuk aktif mengemukakan pendapat mengenai kasus tersebut.

Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok (kelompok baru) untuk membagikan peran masing-masing. Setiap kelompok bertugas menyiapkan kegiatan bermain peran, dengan alur cerita berdasarkan kasus tersebut. Setiap kelompok juga diberikan kebebasan untuk bermain peran. Sedangkan siswa yang tidak bermain peran mendapat tugas untuk mengamati siswa yang bermain peran. Pada siklus III pertemuan pertama ini meneliti juga memberikan tugas kepada para pengamat untuk mengamati proses kegiatan bermain peran dan nantinya akan didiskusikan didalam kelompok masing-masing.

Pada pertemuan pertama ini, peneliti tidak menentukan kelompok yang akan bermain peran pada pertemuan kedua. Peneliti hanya memberikan motivasi kepada semua kelompok untuk menyiapkan sebaik-baiknya, sehingga pada pertemuan kedua kelompok manapun diperbolehkan untuk bermain peran. Pada pertemuan pertama ini juga peneliti menjelaskan tugas-tugas bagi pengamat dan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bertanya jika kurang jelas. Selain itu peneliti juga berkeliling kelas dan memotivasi seluruh siswa.

Pada pertemuan kedua, kelompok siswa yang akan bermain peran dipersilahkan untuk maju ke depan kelas. Sedangkan siswa yang tidak bermain peran dipersilahkan untuk mengamati teman-temannya. Dan membuat catatan-catatan kecil sebagai bahan diskusi. Setelah kegiatan bermain peran selesai, peneliti mengajak siswa untuk mendiskusikan dan mengevaluasi proses yang telah dilaksanakan. Berdasarkan pengamatan kolaborator, pada pertemuan kedua ini kelompok I yang bertugas menjadi pemain peran terlihat lebih siap dari siklus II. Bahkan kembali siswa sendiri yang berinisiatif mengajukan diri untuk bermain peran. Sedangkan para pengamat terlihat juga lebih aktif dalam mengemukakan pendapat mereka. Keaktifan siswa terlihat dari catatan hasil diskusi mereka. Sehingga diskusi terlihat lebih aktif dan intervensi dari peneliti lebih kurang.

Pada pertemuan ketiga, siswa yang mendapat giliran untuk bermain peran adalah kelompok empat. Sedangkan siswa lainnya bertugas sebagai pengamat. Hal yang sama terjadi pula pada pertemuan ketiga ini. Bahkan siswa cenderung lebih aktif.

Hasil angket setelah pemberian layanan informasi menunjukkan bahwa 100% siswa senang dengan pemberian layanan informasi menggunakan metode ini, 63,15% siswa merasa kegiatan ini masih merasa kegiatan ini masih terdapat kekurangan yaitu masalah keseriusan siswa dalam memainkan peran.

### 3. Refleksi

Setiap kali selesai dilakukan dan observasi, diadakan pertemuan antara peneliti dan kolaborator. didalam pertemuan tersebut dibicarakan tentang kemajuan-kemajuan yang telah dicapai dan kekurangan-kekurangan yang perlu dihilangkan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi dan catatan anekdot, berikut ini adalah paparan untuk hasil refleksi antara peneliti dan kolaborator.

- a. Agar seluruh siswa dalam proses menjadi aktif, maka diperiukan penyebaran siswa yang merata siswa yang pasif dengan siswa yang memang sudah aktif didalam proses layanan informasi.
- b. Pentingnya untuk memotivasi siswa dengan cara melakukan pendekatan secara pribadi ketika dalam proses pemberian layanan informasi.

### Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas siklus I, II dan III menunjukkan bahwa proses pemberian layanan informasi dengan menggunakan metode bermain peran terlihat cukup efektif. Baik dalam rangka

peningkatan proses pemberian layanan maupun peningkatan pemahaman siswa terhadap materi layanan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil angket siswa, lembar observasi, wawancara dan yang tidak kalah penting adalah hasil skala sikap.

Terdapat perbedaan pada hasil siklus I, II dan III. Untuk siklus I sikap siswa yang diharapkan muncul tidak muncul. Sikap ini antara lain meliputi keaktifan siswa mengungkapkan pendapat mengenai permasalahan yang diungkapkan, keaktifan siswa mengajukan diri sebagai pemain peran dan pengamat, dan lain-lain. Sedangkan pada siklus II siswa mulai lebih aktif dibandingkan siklus I. Begitupun yang terjadi pada siklus III. Kecenderungan siswa untuk aktif lebih meningkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran hasil lembar observasi setiap siklusnya. Begitupun dengan hasil *anecdotal record* yang melengkapi hasil lembar observasi.

Untuk hasil wawancara juga terlihat peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus III. Wawancara yang dilakukan dengan siswa menunjukkan hasil bahwa pada dasarnya siswa sangat menyukai pemberian layanan informasi menggunakan metode *role playing*. Namun dalam beberapa hal siswa cukup mengalami kesulitan pada awal-awal kegiatan. Kesulitan ini meliputi tidak berani untuk maju ke depan kelas karena siswa merasa malu. Namun pada akhirnya siswa merasa "ketagihan". Siswa lebih ekspresif, siswa lebih bersemangat dan mengungkapkan bahwa pemberian layanan informasi dengan metode *role playing* menyenangkan siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran hasil wawancara dengan siswa.

Untuk skala likert, berikut adalah tabel distribusi frekuensi hasil skala likert, meliputi siklus I, II dan III yang dibuat menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tentukan *range* dari skor siswa, dan gunakan skor terendah sebagai limit bawah kelas pertama.
- 2) Tentukan jumlah kelas rumus *Sturge*, yaitu  $k = 1 + 3,3 \log n$ , atau tentukan besar interval kelas yang diinginkan, dan tentukan jumlah kelas dengan menggunakan *range*.
- 3) Buat interval kelas dan hitung frekuensi pengamatan yang jatuh untuk tiap kelas dengan menggunakan *tally*.
- 4) Jumlah frekuensi dari masing-masing kelas (Naxir, 1998). Frekuensi selanjutnya dinyatakan dalam persentase terhadap total frekuensi,

maka tabel tersebut menjadi tabel *frekuensi relatif*.

Tabel 4.

Tabel Frekuensi Relatif Skor Pengetahuan Siswa Siklus I

Intervensi Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif
98 - 105	4	10,52
106 - 113	6	15,80
114 - 121	12	31,58
122 - 129	11	28,95
130 - 138	2	5,26
139 - 145	3	7,89
Total	38	100

Tabel 5.

Tabel Frekuensi Relatif Skor Pengetahuan Siswa Siklus II

Intervensi Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif
108-112	2	5,26
113-117	8	21,05
118-122	10,11	31,58
123-127	7	18,42
128-132	6	15,80
133-137	3	7,89
Total	38	100

Tabel 6.

Tabel Frekuensi Relatif Skor Pengetahuan Siswa Siklus III

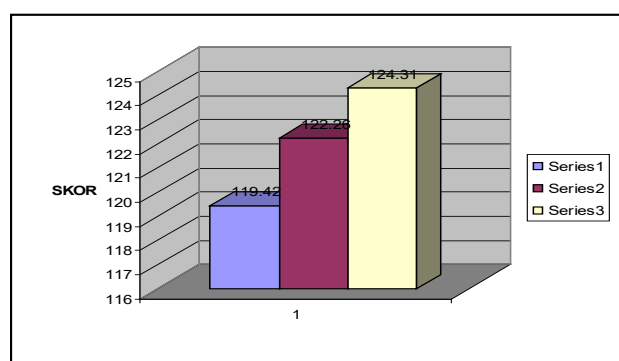
Intervensi Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif
105-110	9	5,26
111-116	5	13,16
117-122	7	18,42
123-128	14	36,84
129-134	7	18,42
135-140	3	7,90
Total	38	100

Pada siklus I, skor yang terendah adalah 98 dan tertinggi adalah 144, sedangkan skor maksimal yang diharapkan adalah 150. Rata-rata skor pada siklus adalah 119,42. Adapun rumus yang untuk penghitungan skor rata-rata skala sikap ini menggunakan rumus **Skor Total siswa dibagi dengan jumlah siswa**. Sementara pada siklus II, skor yang terendah adalah 108 dan tertinggi adalah 137, sedangkan skor maksimal yang diharapkan adalah 150. Rata-rata skor pada siklus II adalah 122,26. Hal ini berarti mengalami kenaikan yaitu sebesar 4,09% dari siklus I. Kenaikan skor ini dapat diketahui dengan menggunakan rumus mencari persentase kenaikan, yaitu:

$$P = \frac{\text{Post Rate} - \text{Base Rate}}{\text{Base Rate}} \times 100\%$$

Pada siklus III, skor yang terendah adalah 105 dan tertinggi adalah 140, sedangkan skor maksimal yang diharapkan adalah 150. Rata-rata skor pada siklus III adalah 124,31. Hal ini berarti telah terjadi kenaikan sebesar 1,67% dari siklus II.

Berdasarkan data tersebut maka dapat dilakukan analisa bahwa hasil skor rata-rata siswa pada setiap siklusnya untuk skala likert belum mencapai setengah dari skor maksimal yang diharapkan (yaitu setengah dari 150). Hal ini berarti siswa untuk skala likert menunjukkan keefektifan yang relatif kecil. Namun demikian, telah terjadi peningkatan dari setiap siklusnya. Hal ini berarti juga bahwa pada setiap siklusnya telah terjadi peningkatan yang cukup berarti. Secara keseluruhan, penerapan metode *role playing* untuk layanan informasi di SMP Negeri 62 cukup efektif. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata siswa yang mengalami kenaikan pada setiap siklusnya, hasil angket siswa, hasil lembar observasi, hasil *anecdotal record* serta hasil wawancara dengan siswa. Perbandingan skor rata-rata tiap siklusnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 2. Skor Rata-rata Pengetahuan Siswa untuk Materi Layanan Informasi

## PENUTUP

Penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak 3 (tiga) siklus dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart ini menyimpulkan bahwa dengan penerapan metode *role playing* untuk layanan informasi di SMP Negeri 62 Jakarta Timur terjadi peningkatan yang cukup berarti. Namun dalam prosesnya banyak hal yang perlu diperhatikan terkait kemampuan siswa dalam memerankan tokoh. Siswa perlu lebih banyak waktu dan latihan, agar benar-benar memahami apa yang sebenarnya si tokoh rasakan dan lakukan, dengan dipandu naskah yang memiliki alur yang jelas. Jika pada teori *role playing* dilakukan tanpa naskah dan dilakukan secara spontan, namun dalam prakteknya siswa VIII di sekolah ini belum mampu

untuk melakukan secara karena belum terbiasa dan kurang percaya diri untuk bermain peran di depan kelas.

Guru pembimbing dapat mengembangkan metode *role playing* dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling di sekolah dan secara aktif memotivasi siswa untuk dapat melakukan metode ini dengan baik. Metode *role playing* ini dapat digunakan tidak hanya pada layanan informasi, tetapi dapat mengujicobakan metode ini dalam layanan bimbingan konseling secara umum, sehingga diperlukan peningkatan keterampilan dalam menerapkan berbagai variasi metode *role playing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, Sahlan. (2005). Aplikasi statistika dan metode penelitian untuk administrasi dan manajemen. Bandung: Dewa Ruchi.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bernardin, John. H., & Joice E, A. Russel. (1995). Human resource management: An experiential approach. New York: McGraw-Hill Inc.
- Cherrington, David J. (1994). Organization behaviour; the management of individual and organization performance. 2nd Edition. Massachussets: Allyn & Bacon Inc.
- Gibson, James L., John M, Ivancevich., & James H, Donnelly Jr. (1996). Organizations. (Djarkasih, penerjemah). Organisasi; perilaku, struktur, konsep. Edisi 5, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Glickman, D. Carl. (1995) Supervision of instruction. Boston: Allyn and Bacon Inc.
- Ghozali, Imam., & Fuad. (2015). Partial least squares, konsep, teknik dan aplikasi menggunakan program smart PLS 3.0 untuk penelitian empiris. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Haider, Maqsood., Alamazep, Aamir., Abu-Bakr, A, Hamid., & Muhammad, Hashim. (2016). A literature analysis on the importance of non financial rewards for employees' job satisfaction. Abasyn Journal of social sciences. 8(2), 341-354.
- Handoko, T. Hani. (1996). Manajemen personalia dan sumber daya manusia. Yogyakarta: BPFE.
- Handoko, T. Hani. (2000). Manajemen personalia dan sumber daya manusia. Edisi II, Cetakan Keempat Belas. Yogyakarta: Penerbit BPFE.
- Hasibuan, Malayu S. P. (2008). Manajemen sumber daya manusia. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kelly, C, Paul., Carmen, Tejada., Delgado., & Jhon, R, Slate. (2010). Finacial and non financial incentives on teacher recruitment and retention: teachers perspective . Open stax-CNX and licensed under the creative common attribution license 3.0, 1(1), 1-10.
- Kwon,G,Whan., & Dyole, W, Blank. (2004). Factors related to the organizational and professional commitment of internal auditors. Managerial auditing journal, 19(5), 606-622.
- Lam, Terry., & H.Q, Zhang. (2003). Job satisfaction and organizational commitment in the Hong Kong fast food industry. International journal of contemporary hospitality management, 15(4), 214-220. Retrieved from <http://www.emeraldinsight.com/researchregister>.
- Luthans, Fred. (1992). Organizational behaviour, 6th Edition. Singapore: McGraw-Hill Inc.
- Mangkunegara, A. Prabu. (2002). Manajemen sumber daya manusia. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mangkuprawira, Sjafr. (2011). Manajemen sumber daya manusia strategik. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mathis, Robert L., & John H, Jackson. (2004). Human resource management, 10th edition, (Diana Angelica, penerjemah). Manajemen sumber daya manusia. Edisi 10, Jakarta: Salemba Empat.
- Mockengo, N, Sylvester., Wallace, Atambo., & Mogwambo, V, Abuga. (2016). Impact of non financial reward strategies on teachers' performance: a studay of secondary schools in Nyamira County, Kenya. European journal of business and management, 8(9), 41-50.
- Mondy, Wayne R., Robert M. Noe., & Shane R, Premeaux. (2002). Human resources management, 8 th Edition. New Jersey: Prentice Hall.
- Mulyasa, E. (2009). Menjadi guru profesional. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nyaga,W,Josephine. (2015). Non financial reward and employee retention in private primary school in Kenya (Kiambu Country). International journal of management and commerce innovations ISSN 2348-7585, 3(1), 240-254.
- Pugach, M. C. (2006). Because teaching matters. USA: Willey/Jossey-Bass Education.
- Ranupandojo, Heidjrachman, & Suad Husnan. (2000). Manajemen personalia. Yogyakarta: BPFE-UGM.
- Rashid, M.Z.A., Murali, Sambasivan., & Juliana, Johari. (2002). The influence of corporate culture and organisational commitment on performance. Journal of management development. 22 (8): 708-728.

- Riduwan. (2012). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Jawa Barat: IKAPI.
- Robbins, Stephen P. (2001). *Organizational behaviour: concepts, controversies, applications*. (Hadyana dan Benyamin M, penerjemah). Perilaku organisasi. Edisi 8. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Sabina, L., Asiago., Walter, Okibo., Andrew, Nyang'au., & Cleophas, Ondima. (2015). Effect of non financial incentives on job satisfaction of teachers in public secondary schools-survey of Kisii Sub County. *Journal of Education and practice*, 6(13), 62-70.
- Schuler, Randall S., & Susan E, Jackson. (1999). *Human resource management*. (Abdul Rosyid dan Peter Remy Yosy Pasla, penerjemah). Manajemen sumber daya Manusia. Edisi 6. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suliman, Abubakar., & Paul Iles. (1998). Is continuance commitment beneficial to organizations? Commitment-performance relationship: a new look. *journal of managerial psychology*. 15 (5): 407-426.
- Tausif, Muhammad. (2015). Influence of non financial rewards on job satisfaction: a case study of educational sector of Pakistan. *Asians journal of management research*. 2(2): 688-696.
- Tumaini, Mary. (2015). *The contribution of non-monetary incentives to teachers' retention in public secondary schools in Korogwe Urban* (Doctoral dissertation). Planning and policy studies of the open University, Tanzania.
- Usman, Fauzi. (2014). Pengaruh kompensasi terhadap kinerja karyawan PT. Trakindo Utama Samarinda. *Ejournal ilmu administrasi bisnis*. 2 (3): 172-185.
- Waloeyodjati, Kentok. (2010). Pengaruh kompensasi non finansial terhadap komitmen dan kinerja karyawan (Tesis yang tidak dipublikasi), Universitas Brawijaya, Malang.