

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL SISWA KELAS IX SMP 1 ENREKANG

Muhammad Junaedi Mahyuddin
[\(\[tommuanemandar@gmail.com\]\(mailto:tommuanemandar@gmail.com\)\)](mailto:tommuanemandar@gmail.com)

Fitriyanti Sulaiman
[\(\[Phippydjarot@gmail.com\]\(mailto:Phippydjarot@gmail.com\)\)](mailto:Phippydjarot@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini menelaah Penerapan Metode *RolePlaying* Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Siswa Kelas IX SMP 1 Enrekang. Masalah utama penelitian ini adalah: (1) Bagaimana gambaran Perilaku Prososial siswa kelas IX sebelum diberi metode *role playing* di SMP 1 Enrekang, (2) Bagaimana gambaran perilaku Prososial siswa kelas IX setelah diberi metode *role playing* di Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang, (3) Apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap perilaku prososial siswa kelas IX di SMP 1 Enrekang.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui gambaran perilaku prososial siswa kelas IX sebelum penerapan metode *role playing* di SMP 1 Enrekang, dan (2) Untuk mengetahui gambaran perilaku prososial siswa kelas IX setelah penerapan metode *role playing* di SMP 1 Enrekang (3) Untuk mengetahui pengaruh *role playing* dalam konseling kelompok terhadap perilaku prososial siswa kelas IX di SMP 1 Enrekang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen terhadap 30 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas IX di SMP 1 Enrekang. Pengumpulan data dengan menggunakan instrument angket dan observasi. Analisis data menggunakan analisis statistik diferensial dan analisis statistik inferensial, yaitu t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan siswa dalam berperilaku prososial kelas IX di SMP 1 Enrekang sebelum penerapan metode *role playing* berada dalam kategori sedang. (2) Kemampuan siswa dalam berperilaku prososial kelas IX di SMP 1 Enrekang setelah penerapan metode *role playing* meningkat atau berada dalam kategori sangat tinggi. Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan perilaku prososial, artinya bila metode *role playing* ini diterapkan maka dapat membantu meningkatkan perilaku prososial siswa SMP 1 Enrekang. (3) Terdapat pengaruh metode *role playing* dalam perilaku prososial siswa kelas IX di SMP 1 Enrekang.

Kata kunci: Role Playing, Perilaku Prososial

a. Latar Belakang

Hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri secara individu. Tolong menolong merupakan hal yang paling dibutuhkan dalam pengaplikasian kehidupan sehari-hari. Tolong menolong yang masuk dalam kategori ini adalah tolong menolong yang mendatangkan manfaat baik individu itu sendiri dan bagi orang lain.

Manusia sebagai makhluk sosial, pada dasarnya tidak dapat lepas dari pergaulan sosial yang melibatkan hubungan sesama manusia yang satu dengan yang lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari, segala kebutuhan setiap manusia tidak bisa hidup tanpa ada bantuan secara material, non material, maupun psikologis dari orang lain. Hal itu diakibatkan karena adanya perasaan solidaritas yang tulus yang ingin membantu sesama manusia.

Gejala yang diakibatkan oleh rendahnya prososial siswa, seperti menertawakan teman yang jatuh, tidak ingin membantu teman yang sedang mengalami kesulitan, tidak ingin bekerja sama dengan teman, merasa paling bisa mengerjakan sesuatu, tidak ingin berbagi dengan teman sebangku, tidak ingin mengunjungi/menjenguk teman yang sedang sakit, serta tidak ingin menolong teman yang beda kelas secara ekonomi.

Hasil penelitian tentang perilaku prososial siswa yang rendah, terungkap melalui penelitian yang dilakukan oleh Amriana (2007: 43). Penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 11 responden (11,58%) siswa mempunyai perilaku prososial dalam kategori rendah dan tidak ada responden yang memiliki perilaku prososial dalam kategori sangat rendah. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suwarno Cipto (2005: 72). Penelitian ini mengindikasikan bahwa rata-rata tingkat sikap prososial siswa pada kelas VIII SMP Negeri I Wiradesa Tahun Pelajaran 2005/2006 sesudah penerapan layanan bimbingan kelompok, hasilnya lebih tinggi dibanding sebelum layanan bimbingan kelompok diterapkan. Hasil (*pre-test*) rata-rata tingkat sikap prososialnya sebesar 3,26 atau berada pada kategori Sangat Tinggi (ST) ini mengindikasikan bahwa karakteristik sikap prososial yang dimiliki siswa sudah cukup baik. Setelah diterapkan layanan bimbingan kelompok mempunyai skor rata-rata tingkat sikap prososialnya sebesar 3,80, berada pada kategori Sangat Tinggi (ST). Hasil ini mengindikasikan bahwa sudah ada peningkatan dalam karakteristik sikap prososial dan itu terbukti dari hasil skor rata-ratanya meningkat.

Dengan diterapkan layanan bimbingan kelompok ternyata hasil meningkat, skor rata-rata 0,540. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sikap prososial siswa pre test mendapat layanan bimbingan kelompok dan post test mengalami peningkatan yang berarti. Layanan bimbingan kelompok efektif menumbuhkan sikap prososial bagi siswa. Hal itu terjadi karena kegiatan bimbingan kelompok membahas topik permasalahan bisa juga untuk melatih kemampuan siswa untuk mengungkapkan pendapat dalam kelompok

dan untuk melatih siswa belajar berinteraksi sosial dalam kelompok sehingga nantinya akan terjadi proses pembelajaran yang bisa berbentuk sikap maupun perilaku siswa.

Mengamati hasil penelitian yang peneliti kemukakan sebelumnya, peneliti tertarik meningkatkan perilaku prososial siswa dengan menggunakan metode *role playing*. Metode *roleplaying* dipilih karena tahap perkembangan siswa SMP berada pada periode perkembangan yang sangat pesat dari segala aspek, yaitu: perkembangan aspek kognitif, perkembangan aspek afektif dan perkembangan aspek psikomotorik. Diharapkan siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Lebih jauh lagi, metode *role playing* merupakan suatu teknik dalam bimbingan kelompok berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui metode ini para siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sebaya. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang berhubungan antar pribadi siswa.

Adapun metode *role playing* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *role playing* yang telah dikembangkan oleh Mahyuddin, 2016. Adapun model metode *role playing* tersebut terdiri dari 13 komponen, yaitu: 1) Rasional, 2) visi misi, 3) konsep kunci, 4) tujuan model, 5) isi model, 6) dukungan sistem, 7) prosedur kerja, 8) anggota kelompok, 9) topik/materi, 10) suasana interaksi, 11) tahap-tahap pelaksanaan, 12) media, 13) evaluasi.

Tanggal 20 Desember 2018 peneliti melakukan survey awal dan wawancara dengan guru pembimbing pada diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa siswa yang sering menunjukkan rasa sosial terhadap temannya baik di sekolah maupun di luar sekolah. Walaupun ada pula siswa yang kurang memiliki perilaku prososial. Hal tersebut ditandai dengan beberapa indikasi yang di tunjukkan di sekolah, seperti tidak mau bersahabat dengan orang yang dinilai tidak sepadan dengannya dari aspek ekonomi, hanya mau membantu temannya jika ada imbalan, merasa cuek dengan keadaan temannya yang sedang membutuhkan bantuan, tidak ingin berkorban untuk membantu temannya yang mengalami sakit, tidak ingin membantu temannya dalam hal pelajaran dan berbagai indikasi yang lainnya yang berkaitan perilaku prososial yang rendah.

Berdasarkan fenomena di atas, maka sebagai pengajar yang berkecimpung dalam bidang bimbingan dan konseling dirasa perlu melakukan penelitian dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan sikap prososial siswa di SMP 1 enrekang. Penerapan metode *role playing* ini efektif dan efisien dalam memberikan pemahaman kepada siswa bagaimana mendramatisasikan masalah sosial sebagai upaya

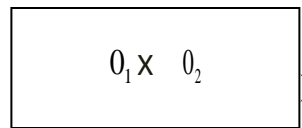
meningkatkan sikap prososial siswa karena sangat bermanfaat bagi siswa dan disenangi oleh masyarakat.

b. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen “Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu” (Arikunto, 2002).

Ada bermacam-macam desain penelitian baik yang termasuk *pre-eksperimental* atau *true-eksperimental design*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pre-eksperimental design* karena hanya ada satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. yang akan mengkaji pengaruh *role playing* terhadap perilaku prososial siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka. Desain penelitian yang digunakan adalah “*one-group pretest-posttest design*”. Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 : Pendekatan dan Desain Penelitian



keterangan :

- O₁ : Pengukuran pertama sebelum diberi perlakuan (*pretest*)
- X : *Treatment* atau perlakuan (metode *role playing*)
- O₂ : Pengukuran Kedua setelah diberi perlakuan (*post test*)

Prosedur pelaksanaan penelitian yaitu di mulai dari tahap perencanaan, *pre-test*, pemberian metode *role playing* kemudian *post-test*, yaitu:

1. Subjek eksperimen dilakukan terhadap siswa SMP 1 Enrekang.
2. Penerapan *pretest* terhadap subjek penelitian adalah pemberian angket yang berisi pertanyaan tentang perilaku prososial.
3. Penerapan *role playing* diberikan terhadap subjek penelitian.

Pelaksanaan *posttest* memberikan angket penelitian seperti pada pelaksanaan *pretest*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan *Pre-Eksperimen* yang dilakukan terhadap 30 siswa yang mengenai Perilaku Prososial pada siswa SMP 1 Enrekang sebelum dan sesudah perlakuan berupa, metode *role playing*, maka data yang diperoleh kemudian

dianalisis menggunakan statistik deskriptif guna memperoleh gambaran tingkat perilaku prososial siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian tentang adanya perbedaan tingkat perilaku prososial siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat perilaku prososial siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi latihan *role playing* terhadap siswa kelas XI di SMP 1 Enrekang, berikut ini akan dikemukakan dalam tabel distribusi frekuensi yang telah diklasifikasikan dalam 5 (lima) kategori, yaitu; tingkat sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan hasil sebagai berikut:

Data tingkat perilaku prososial siswa di SMP 1 Enrekang sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*Posttest*) diberi perlakuan berupa latihan *role playing*.

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		F	P (%)	F	P (%)
141 – 167	Sangat Tinggi	0	0	16	53,33%
114 – 140	Tinggi	5	16,66%	14	46,67%
87 – 113	Sedang	13	43,33%	0	0
60 – 86	Rendah	12	40%	0	0
33 – 59	Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah		30	100	30	100

Sumber: Hasil Angket Penelitian

Tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat perilaku prososial siswa di SMP 1 Enrekang sebelum diterapkan *role playing*, tingkat perilaku prososial siswa, yaitu, tidak ada yang berada dalam kategori Sangat tinggi. kemudian kategori tinggi sebanyak 5 responden (16,66%), disusul kategori sedang sebanyak 13 responden (43,33%), sedangkan pada kategori rendah sebanyak 12 responden (40%). Sedangkan tidak ada responden yang berada pada kategori sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 97,53% dimana nilai rata-rata tersebut pada interval 87 – 113% yang berarti sedang. Hal ini berarti bahwa tingkat perilaku prososial siswa di SMP 1 Enrekang berada dalam kategori sedang.

Setelah diberi latihan *role playing* sebanyak 3 kali latihan, tingkat perilaku prososial siswa di SMP 1 Enrekang mengalami peningkatan. Hal ini dapat diamati dari hasil tingkat perilaku prososial siswa yang berada dalam kategori sangat tinggi sebanyak 16 siswa (53,33%), yang berada pada kategori tinggi sebanyak 14 siswa (46,67%), dan tidak ada siswa yang berada pada kategori sedang, rendah dan sangat

rendah. Sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 141,40% , nilai rata-rata tersebut berada pada interval 141–167 % yang diartikansangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa tingkat perilaku prososial siswa setelah diberikan metode *role playing* berada pada kategori sangat tinggi.

Tabel 4.2: Kecenderungan umum penelitian berdasarkan pedoman interpretasi perilaku prososial siswa.

Jenis Data	Mean	Interval	Klasifikasi
Pre-Test	97,53	97-53	Sedang
Post-Test	141,40	141 – 167	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil *Preetest* dan *Posttest*

Dari hasil observasi selama kegiatan latihan *role playing* berlangsung yang dilaksanakan dalam tiga tahap diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3: Data hasil persentasi observasi pelaksanaan metode *role playing*

Persentase	Kriteria	Pertemuan		
		I	II	III
80% - 100%	Sangat Tinggi	-	2	20
60% - 79%	Tinggi	1	17	9
40% - 59%	Sedang	20	10	1
20% - 39%	Rendah	9	1	-
0% - 19%	Sangat Rendah	-	-	-
Jumlah		30	30	30

Sumber: Hasil Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama, terdapat 9 orang siswa yang berada pada kategori rendah, 20 orang siswa pada kategori sedang, 1 orang siswa berada pada kategori sangat tinggi, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah dan sangat tinggi. Pada pertemuan kedua, terdapat 1 orang siswa yang berada pada kategori rendah, 10 orang siswa yang berada pada kategori sedang, 17 orang siswa yang berada pada kategori tinggi, 2 orang siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah. Pada pertemuan terakhir atau pertemuan ketiga, 1 siswa berada pada kategori sedang, 9 siswa berada pada kategori tinggi, 20siswa yang berada pada kategori sangat tinggi, dan tidak ada siswa yang berada kategori sangat rendah dan rendah. Berdasarhasil yang diperoleh dapat

dipahami bahwa setiap pertemuan partisipasi siswa mengalami peningkatan dan diikuti dengan baik oleh para siswa.

Berdasarkan hasil penghitungan yang menggunakan SPSS 16 *for windows* melalui *paired sample t-test* terdapat perbedaan nilai rata-rata setelah perlakuan lebih tinggi dari sebelum diberikan perlakuan, dengan nilai $t = 13.142$ dengan $df = 29$. Harga t_{tabel} pada $t_{0,05} = 1.699$ dengan nilai signifikan $(P) = 0,000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil (H_0) yang berbunyi “Metode *role playing* tidak dapat meningkatkan perilaku prososial siswa di SMP 1 Kabupaten Enrekang” dinyatakan ditolak. Sehingga hipotesis kerja (H_1) yaitu “Metode *role playing* dapat meningkatkan perilaku prososial siswa di SMP 1 Enrekang” dinyatakan diterima. Dari pernyataan sebelumnya, maka disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dari penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan perilaku prososial siswa di SMP 1 Enrekang.

d. Kesimpulan

Berdasarkan analisa data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perilaku prososial siswa kelas IX di SMP 1 Enrekang sebelum pemberian metode *role playing* berada dalam kategori “sedang” dan perilaku prososial siswa setelah diberi metode *role playing* meningkat atau berada dalam kategori “sangat tinggi”.
2. Penerapan latihan *role playing* sebagai teknik bimbingan memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam peningkatan perilaku prososial siswa kelas IX di SMP 1 Enrekang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amriana. 2007. *Hubungan Interaksi Orang Tua-Anak Dengan Perilaku Prososial Siswadi SMA Negeri 1 Benteng Selayar*. Skripsi (tidak diterbitkan). Makassar: FIP UNM.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mahyuddin, Muhammad Junaedi. 2016. *Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial* (Online). Vol. 2. No. 1. [Http://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/2065](http://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/2065).

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suwarno, C. 2005. *Keefektifan Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Menumbuhkan Sikap Prososial Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2005/2006*. Skripsi. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.