

	<b>Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori dan Praktik Bimbingan dan Konseling</b>	<b>Vol 7 , No. 2, November 2020,</b>
	Tersedia di <a href="https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jkonseling/index">https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jkonseling/index</a> p-ISSN <a href="https://doi.org/10.24127/jk.v7i2.4311">2548-4311</a>	<b>hlm.35—46</b>

## PENERAPAN TEKNIK ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR SISWA SMP

**Paul Arjanto<sup>1</sup>, Felix Febry Somae<sup>2</sup>**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

*e-mail: paul.arjanto@gmail.com*

**Abstract:** This study aims to determine the effectiveness of role playing in improving student learning discipline. The research design was one group pretest - posttest design. Role playing interventions were held 4 times. The population in this study amounted to 339 people. From this population identified as having low learning discipline from the results of the learning discipline questionnaire, then separated and devoted to being given intervention with role playing. The sample in this study amounted to 35 subjects who were identified as having learning discipline with a low category with a value, 6 students in the experimental group showed an average of 141.5 and 6 students in the control group showed an average of 144, 2. Role playing techniques were effective to improve Junior high school student learning discipline. This is based on testing the hypothesis that the results of the paired 't' test show that the average difference in student learning discipline before the role playing intervention and after the role playing intervention is 5.77143, meaning that there is an increase in learning discipline after the role playing intervention with an average of 5.77143. 5.77. the result of the calculation of the value "t" is 6,086 with Sig. .000. it means that the application of role playing is effective to improve student learning discipline.

*Keywords: Role-Playing, Learning Discipline, Junior High School Students*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas *Role playing* dalam meningkatkan disiplin belajar siswa. Desain penelitian *one group pretest - posttest design*. Intervensi *role playing* dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 339 orang. Dari populasi tersebut yang teridentifikasi memiliki disiplin belajar rendah dari hasil kuesioner disiplin belajar, kemudian dipisahkan dan dikhususkan untuk diberikan intervensi dengan *role playing*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 subjek yang teridentifikasi memiliki disiplin belajar dengan kategori rendah dengan nilai, 6 siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata 141,5 dan 6 siswa pada kelompok kontrol menunjukkan rata-rata 144, 2. Teknik *Role Playing* efektif untuk meningkatkan disiplin belajar siswa SMP. Hal ini didasarkan pada pengujian hipotesis bahwa hasil uji 't' berpasangan terlihat bahwa rata-rata perbedaan disiplin belajar siswa sebelum intervensi *role playing* dan sesudah intervensi *role playing* adalah sebesar 5.77143, artinya bahwa ada peningkatan disiplin belajar sesudah intervensi *role playing* dengan rata-rata sebesar 5.77. hasil perhitungan nilai "t" adalah sebesar 6,086 dengan Sig. .000. artinya bahwa penerapan *role playing* efektif untuk meningkatkan disiplin belajar siswa.

*Kata kunci: Role-Playing, Disiplin Belajar, Siswa SMP*

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah kegiatan yang memerlukan proses dan merupakan unsur dasar dalam penyelenggaraan pendidikan. Proses belajar dapat menghasilkan sebuah perubahan dan pemahaman bagi siswa. Menurut Chaplin (dalam Muhibbin 2013:65), belajar merupakan sebuah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari latihan dan pengalaman. Hal ini juga disampaikan oleh Wittig (dalam Muhibbin 2013: 66), bahwa belajar adalah perubahan yang relatif menetap dan terjadi dalam seluruh tingkah laku sebagai hasil pengalamannya. Dengan demikian, siswa dikatakan sudah mengalami proses belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku dan pemahamannya dan karena kemampuan berkembang melalui belajar, maka individu dapat mengeksplorasi, memilih, dan menetapkan keputusan-keputusan penting untuk hidupnya.

Kedisiplinan merupakan unsur moralitas seseorang yang menekankan pada peraturan tata tertib dalam prinsip-prinsip keteraturan, pemberian perintah, larangan, pujian dan hukuman dengan otoritas atau paksaan untuk mencapai kondisi yang baik. Menurut Hurlock (1980, dalam Wulandari 2014: 45), disiplin sangat penting dalam perkembangan moral. Melalui disiplin, anak belajar berperilaku sesuai dengan kelompok sosialnya. Anak juga akan belajar berperilaku yang dapat diterima dan tidak dapat diterima. Oleh karena itu, disiplin sangat penting demi perkembangan moralitas siswa. Winataputra, (1998) menjelaskan bahwa disiplin didefinisikan sebagai ; (1) Disiplin diartikan sebagai tingkat keteraturan yang terdapat pada suatu kelompok, (2) Disiplin diartikan sebagai teknik yang digunakan oleh guru untuk membangun atau memelihara keteraturan di dalam kelas, (3) Disiplin disamakan dengan hukuman (*Phanismen*)". Ketaatan dan kepatuhan dalam menjalankan tata tertib kehidupan tidak akan dirasakan memberatkan jika dilaksanakan dengan kesadaran akan pentingnya manfaatnya. Kemauan dan kesediaan mematuhi disiplin itu datang dari dalam diri orang yang bersangkutan atau tanpa paksaan dari luar atau orang lain, akan tetapi dalam keadaan seseorang belum memiliki kesadaran untuk mematuhi tata tertib yang sering dirasakannya memberatkan atau tidak mengetahui manfaat dan kegunaannya, maka diperlukan tindakan memaksakan dari luar atau orang yang bertanggung jawab dalam melaksanakan dan mewujudkan sikap disiplin. Kondisi seperti itu sering ditemui pada kehidupan remaja, yang mengharuskan pendidikannya melakukan pengawasan agar tata tertib di sekolah dilaksanakan, yang sering kali juga mengharuskan untuk memberikan sanksi atau hukuman karena pelanggaran yang dilakukan oleh siswa. Disiplin dirasakan sebagai suatu aturan yang menekan kebebasan siswa, tetapi bila aturan ini dirasakan sebagai sesuatu yang seharusnya

dipatuhi secara sadar untuk kebaikan diri sendiri dan kebaikan bersama, maka lama kelamaan menjadi kebiasaan yang baik menuju kearah disiplin diri sendiri.

Proses belajar di sekolah maupun di rumah siswa dituntut untuk menerapkan disiplin belajar. Disiplin belajar adalah suatu perbuatan dan kegiatan belajar yang dilaksanakan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Disiplin belajar sebagai suatu keharusan yang harus ditaati oleh setiap individu dalam suatu organisasi, dengan sendirinya memiliki aktifitas yang bernilai tambah. Pembiasaan dengan disiplin di sekolah akan mempunyai hubungan yang positif bagi kehidupan siswa dimasa yang akan datang. Menurut Slameto (2010), ada beberapa macam disiplin belajar yang hendaknya dilakukan oleh siswa dalam kegiatan belajar di sekolah antara lain: (1) Disiplin siswa masuk sekolah, (2) Disiplin siswa dalam mengerjakan Tugas, (3) Disiplin siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah, (4) Disiplin siswa dalam menaati tata tertib di sekolah. Macam-macam disiplin ditunjukkan dengan tiga perilaku yaitu; perilaku kedisiplinan di dalam kelas, perilaku kedisiplinan di luar kelas di lingkungan sekolah, dan perilaku kedisiplinan di rumah (Arikunto, 1990).

Penerapan disiplin belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya faktor lingkungan siswa, SDM guru, siswa pasif, lemahnya pengawasan. Sehingga perlu adanya penanganan yang efektif dalam menangani perilaku disiplin belajar. Banyak siswa yang masih tidak memahami pentingnya disiplin dalam belajar. Para siswa masih sering mengerjakan tugas rumah atau pekerjaan rumah (PR) di sekolah, mencontek pada saat ulangan, berbicara dengan teman sehingga memicu keributan pada saat guru menjelaskan didepan kelas. Perilaku tersebut perlu ditangani dengan menggunakan teknik bermain peran (*Role-Playing*). Melalui bermain peran (*role playing*), siswa memainkan peran dengan menirukan gerakan dan mengembangkan peran tersebut sesuai dengan masalah yang sedang dihadapi (Chadiyah dan Agustin, 2012). Terkadang guru Bimbingan dan Konseling dalam menangani pelanggaran disiplin belajar siswa sering menggunakan pendekatan disiplin yang merujuk pada aturan dan ketentuan yang berlaku di sekolah beserta sanksinya ( hikmawati 2012). *Role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. *Role playing* dapat ditempatkan dalam kelompok model pengajaran sosial karena kelompok sosial memerankan bagian yang mutlak

dalam perkembangan manusia, dan karena adanya beberapa keunikan yang membuktikan bahwa *role playing* memberi tawaran penting dalam memecahkan dilemma interpersonal maupun sosial. *Role playing* dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan berikut: menguraikan sebuah masalah, memeragakan, dan mendiskusikan masalah tersebut (Joyce & Weil, 2000). Beberapa siswa bertugas sebagai pemeran dan yang lain sebagai peneliti. Seseorang menepatkan dirinya dalam posisi orang lain dan mencoba berinteraksi dengan orang lain yang juga kebagian tugas sebagai pemeran. Semua rasa empati simpati, kemarahan dan kasih sayang yang merupakan bagian kehidupan juga dilibatkan dalam praktik pemeranan ini. Hal-hal emosional ini, sebagaimana kata-kata dan tindakan-tindakan, menjadi bagian dari analisis selanjutnya. Ketika peragaan selesai, peneliti kemudian terlibat dalam upaya mengetahui beberapa hal, misalnya apa yang dijadikan keputusan oleh setiap orang, apa sumber percekocokan, dan bisakah model *role playing* dijadikan sebuah pendekatan dalam situasi tersebut.

## **METODE**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan deskripsi kuantitatif dengan rancangan eksperimen murni. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas *Role playing* dalam meningkatkan disiplin belajar siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti menggunakan desain penelitian *one group pretest - posttest design*. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok. Sampel yang terpilih diberikan *pretes* dengan memberikan kuesioner disiplin belajar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat disiplin belajar siswa rendah, sedang atau tinggi, sehingga peneliti dapat melakukan intervensi. Kegiatan selanjutnya adalah memberikan intervensi *role playing* terhadap kelompok. Intervensi *role playing* dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan selanjutnya, dilakukan *posttest* atau pengukuran kembali dengan menggunakan kuesioner disiplin belajar siswa yang sama. Apabila terjadi peningkatan disiplin belajar pada siswa signifikan secara statistik lebih besar maka dapat disimpulkan bahwa signifikansi tersebut merupakan pengaruh intervensi *role playing*. Keberhasilan pemberian intervensi dapat dilihat dari perbedaan skor kuesioner disiplin belajar siswa, dengan membandingkan pada saat sebelum dan sesudah intervensi.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 339 orang. Dari populasi tersebut yang teridentifikasi memiliki disiplin belajar rendah dari hasil kuesioner disiplin belajar, kemudian dipisahkan dan dikhususkan untuk diberikan intervensi dengan *role playing*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 subjek yang teridentifikasi memiliki disiplin belajar dengan kategori

rendah dengan nilai, 6 siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata 141,5 dan 6 siswa pada kelompok kontrol menunjukkan rata-rata 144, 2.

Dalam pelaksanaan intervensi *role playing* dilakukan dengan menggunakan tahapan penerapan *role playing* yang dikemukakan oleh Joyce & Weil (2000). Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner yang dikembangkan peneliti berdasarkan konsep teori disiplin belajar Juliandi (2014). Analisis data yang digunakan, untuk melihat signifikansi perubahan antara sebelum dan sesudah intervensi, digunakan analisis statistik non-parametrik yaitu *Two Independent Sample Test Mann Whitney U*. Pengujian hipotesis dengan menggunakan *Two Independent Sample Test Mann Whitney U*, bertujuan untuk membandingkan signifikansi perbedaan disiplin belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Penelitian ini menggunakan statistik untuk menjawab hipotesis penelitian. Kriteria untuk menolak atau menerima  $H_0$  jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $\leq$  taraf nyata ( $\alpha/2=0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak, namun sebaliknya apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $>$  taraf nyata ( $\alpha/2=0,05$ ), maka  $H_0$  diterima, Sugiyono (2011). Dalam penelitian ini, pengukuran dilakukan terhadap tingkat disiplin belajar siswa yang terjadi sebelum dan sesudah intervensi dengan menggunakan *role playing*. Untuk keperluan analisis data tersebut digunakan program *SPSS for windows 17*.

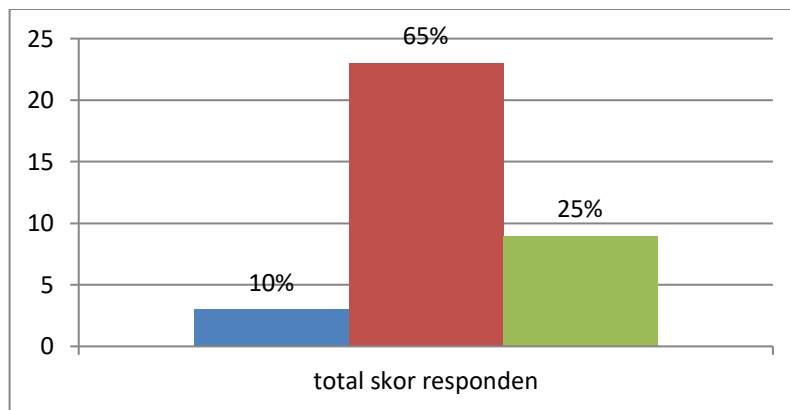
## HASIL

Proses intervensi terhadap subjek yang telah terjaring sebagai kelompok eksperimen dilaksanakan selama 1 bulan. *Pretest* diberikan di awal intervensi untuk mengetahui tingkat disiplin belajar sebelum pemberian intervensi. Setelah intervensi selesai, *posttest* diberikan untuk mengetahui tingkat disiplin belajar setelah mengikuti keseluruhan proses intervensi. Pelaksanaan *Pretest* dan *posttest* dengan menggunakan kuesioner disiplin belajar yang sama. Berikut adalah perbandingan hasil kuesioner disiplin belajar saat *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen.

**Tabel.1 Tingkat disiplin belajar Siswa sebelum intervensi *Role playing* (*Pretest*)**

Kategori	Rentang Skor	Jumlah Subjek	%
Tinggi	$X > 66$	3	10%
Sedang	$45 < X \leq 66$	23	65%
rendah	$X \leq 44$	9	25%
Jumlah		35	100%

Apabila digambarkan dalam bentuk grafik maka akan diperoleh visualisasi sebagai berikut.



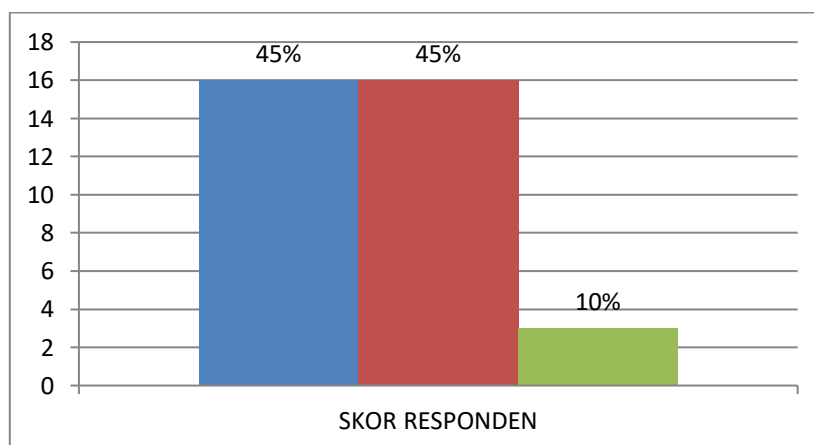
**Gambar 4.1** Grafik tingkat disiplin belajar siswa sebelum intervensi *Role playing (Pretest)*

Berdasarkan table dan grafik di atas, dapat dilihat bahwa 3 siswa (10%) memiliki tingkat disiplin belajar yang tinggi dengan rentang skor  $X > 66$ , 23 siswa (65%) memiliki tingkat disiplin belajar yang sedang dengan rentang skor  $45 < X \leq 66$  dan 9 siswa (25%) memiliki tingkat disiplin belajar yang rendah dengan rentang skor  $X \leq 44$ .

**Tabel 2. Tingkat disiplin belajar Siswa sesudah Intervensi *Role-Playing (Posttest)***

Kategori	Rentang Skor	Jumlah Subjek	%
Tinggi	$X > 66$	16	45 %
Sedang	$45 < X \leq 66$	16	45%
rendah	$X \leq 44$	3	10%
Jumlah		35	100%

Apabila digambarkan dalam bentuk grafik maka akan diperoleh visualisasi sebagai berikut.



**Gambar 2.** Grafik disiplin belajar siswa sesudah intervensi *Role-Playing (Posttest)*

Berdasarkan table tabel grafik di atas, dapat dilihat bahwa 16 siswa (45%) memiliki tingkat disiplin belajar yang tinggi dengan rentang skor  $X > 66$ , 16 siswa (45%) memiliki tingkat disiplin belajar yang sedang dengan rentang skor  $45 < X \leq 66$  dan 3 siswa (10%)

memiliki tingkat disiplin belajar yang rendah dengan rentang skor  $X \leq 44$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa skor *posttest* mengalami peningkatan dibandingkan dengan skor *pretest*. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka terdapat hipotesis yang harus diuji dalam penelitian ini adalah

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara disiplin belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi *role-playing*.

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara disiplin belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi *role-playing*.

Untuk mengetahui keefektifan *Role playing* meningkatkan disiplin belajar siswa. Dalam hal ini, keefektifan diartikan sebagai adanya peningkatan skor kuesioner disiplin belajar diakhir intervensi (*posttest*) secara statistik lebih besar secara signifikan dari hasil skor sebelum intervensi (*pretest*). Untuk itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik yaitu uji *Two Independent Sample Test Mann Whitney U* dengan bantuan program *SPSS for windows* versi 17. Teknik analisis *Two Independent Sample Test Mann Whitney U* bertujuan untuk, membandingkan signifikansi perbedaan disiplin belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

Dari hasil uji 't' berpasangan tersebut terlihat bahwa rata-rata perbedaan disiplin belajar siswa sebelum intervensi *role playing* dan sesudah intervensi *role playing* adalah sebesar 5.77143, artinya bahwa ada peningkatan disiplin belajar sesudah intervensi *role playing* dengan rata-rata sebesar 5.77. hasil perhitungan nilai "t" adalah sebesar 6,086 dengan Sig. .000. hal ini berarti secara statistik terdapat perbedaan yang bermakna antara disiplin belajar siswa sebelum dan sesudah *role playing*, dengan demikian Ho ditolak.

## PEMBAHASAN

Salah satu disiplin yang menjadi perhatian adalah disiplin belajar. Berdisiplin selain akan membuat seorang siswa memiliki kecakapan mengenai cara belajar yang baik, juga merupakan suatu proses kearah pembentukan watak yang baik dan pribadi yang luhur. Keteraturan dan disiplin harus ditanamkan dan dikembangkan dengan penuh kemauan dan kesungguhan. Dengan disiplin juga diharapkan siswa bersedia untuk tunduk dan mengikuti peraturan tertentu. Hari Santoso ( 2011, dalam Chadija & Agustin 2012:130) menjelaskan bahwa peraturan yang berlaku di sekolah mempunyai nilai mendidik bagi siswa.

Disiplin belajar pada dasarnya merupakan salah satu perilaku yang harus dimiliki oleh setiap siswa seperti disiplin dalam mentaati tata tertib sekolah, disiplin dalam kegiatan belajar di sekolah, disiplin dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran dan disiplin dalam

kegiatan belajar di rumah. Mentaati tata tertib di sekolah dapat dilihat dari kehadiran siswa setiap hari dengan waktu yang sudah ditentukan sekolah, baik itu kehadiran siswa sewaktu tiba di sekolah maupun kehadiran siswa di kelas dalam mengikuti kegiatan belajar. Menurut Masruroh (2015:8), salah satu faktor kurang disiplinnya siswa dalam kegiatan belajar adalah keterlambatan siswa masuk kelas pada jam pertama. Kehadiran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pendidikan karena memiliki nilai tersendiri untuk dipertimbangkan. Penggunaan pakaian seragam juga diperhitungkan dalam hal disiplin yaitu siswa diharuskan memakai pakaian seragam yang sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan sekolah. Menerapkan nilai-nilai etika, estetika dan sopan santun disekolah merupakan salah satu wujud dari disiplin belajar yang mengarahkan siswa untuk menghargai orang lain, melestarikan budaya. Lingkungan sekolah berperan penting dalam mendidik dan mengembangkan siswa untuk dapat berperilaku sesuai dengan tingkat perkembangannya. Sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan suatu tempat pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada diri siswa. Potensi yang ada pada diri siswa dikembangkan secara berkelanjutan melalui proses pembelajaran agar siswa dapat secara mandiri mengembangkan kecakapan dan kreatifitas yang dimiliki. Proses pembelajaran di sekolah dilaksanakan sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh sekolah (Chadija & Agustin, 2012: 130).

Lingkungan dapat mempererat hubungan sosial antara siswa yang satu dengan yang lainnya selama berada dibangku pendidikan. Lingkungan juga bisa dijadikan sebagai tempat untuk melakukan berbagai macam kegiatan diluar jam pelajaran seperti kegiatan ekstrakurikuler misalnya kegiatan pramuka. Kegiatan ini diselenggarakan sekolah untuk melatih mental dan moral siswa agar siswa dapat menjalani hidup yang mandiri sejak di bangku pendidikan sekolah menengah. Selain itu, ada hal lain yang penting untuk dilakukan dan itu sudah menjadi kewajiban siswa yaitu melengkapi administrasi sekolah yang diberikan karena hal ini merupakan salah satu faktor penunjang terlaksananya pendidikan di sekolah. Dengan demikian, segala sesuatu (tata tertib) yang sudah dibuat sekolah dapat dijalani siswa dengan penuh kesadaran dan bertanggung jawab.

Mentaati kegiatan pembelajaran di sekolah sudah menjadi sebuah keharusan terutama dalam proses belajar mengajar di kelas. Dengan mengikuti proses belajar mengajar di kelas berarti mempersiapkan diri dan memfokuskan pikiran semaksimal mungkin untuk menyerap materi yang diberikan oleh guru. Segala materi yang diberikan guru tentunya harus dipelajari secara terus menerus agar dapat dipahami dan saat ulangan dapat mendapat hasil (nilai) yang



memuaskan tanpa mengambil jawaban dari hasil kerja teman (menyontek). Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Selain mentaati proses belajar mengajar juga perlu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru baik dalam bentuk kelompok maupun individu. Dalam bentuk kelompok seperti diskusi kelompok yang diharuskan untuk setiap kelompok mempresentasikannya di depan kelas setelah berdiskusi, sedangkan dalam bentuk individu seperti mengerjakan soal-soal latihan. Selain itu, bentuk tugas yang diberikan guru bila dikerjakan dapat memakan waktu yang lama namun diberikan batas waktu yang mana siswa diharuskan untuk mengumpulkan tepat pada waktunya. Tugas yang dikumpulkan tepat waktu memiliki nilai tersendiri dari pada tugas yang dikumpulkan tidak tepat waktu. Sehingga untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan perlu dilakukan hal-hal yang sudah diputuskan guru untuk segera dilakukan, dalam hal ini mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan waktu yang sudah ditentukan.

Terlepas dari kegiatan belajar di sekolah perlu juga ketaatan untuk belajar di rumah yang mana siswa dapat mengendalikan dan mengontrol dirinya agar dapat belajar tanpa dipandu orang lain. Belajar saat ada waktu luang merupakan sebuah kesempatan melatih diri untuk menemukan hal-hal baru yang tidak didapat di sekolah. Selain itu, mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru dengan penuh kesadaran dan motivasi tinggi untuk mencapai kematangan kemandirian dalam belajar.

*Role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial (Joyce & Weil, 2000). Jill Hadfield (dalam Chadija & Agustin 2012: 132) mengemukakan bahwa *Role playing* merupakan permainan gerak yang terdapat suatu tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Melalui bermain peran (*role playing*), siswa memainkan peran dengan menirukan gerakan dan mengembangkan peran tersebut sesuai dengan masalah yang sedang dihadapi.

Disiplin belajar pada dasarnya merupakan salah satu perilaku yang harus dimiliki oleh siswa disekolah. Untuk menumbuhkan perilaku disiplin tersebut dibutuhkan latihan dan kesadaran dari siswa itu sendiri. Melalui *Role Playing* akan membantu siswa dalam menumbuhkan kesadaran disiplin belajar. Selain itu, *role playing* dapat melatih daya tangkap siswa (Kartini, 2007). Hal ini juga disampaikan oleh Sitepu (2015:57) bahwa *role playing* dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa, semakin baik peran yang dimainkan, maka siswa akan lebih memahami.

*Role playing* memberikan pengetahuan kepada siswa agar lebih memahami tentang pentingnya menerapkan disiplin belajar dalam proses belajarnya setiap hari, baik di sekolah maupun di rumah untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari perkembangan individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan menerapkan *Role Playing*, siswa akan mengalami proses pembelajaran melalui penanaman nilai kejujuran, keterbukaan dan bertanggung jawab. Wulandari (2014: 51) mengemukakan bahwa nilai kejujuran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kedisiplinan dalam proses pembelajaran. Untuk menumbuhkan nilai kejujuran pada siswa dapat dilakukan dengan memberikan tugas atau mengadakan ulangan harian, siswa tidak boleh meminta bekerja sama dengan teman. Nilai keterbukaan juga berusaha ditanamkan kepada siswa khususnya dalam proses pembelajaran, tujuannya adalah membentuk sikap terbuka antara guru dengan siswa agar tercipta komunikasi yang baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Nilai keterbukaan dilakukan pada saat pemberian nilai ketika tanya jawab, diskusi kelompok, presentasi dari keterbukaan siswa jika mengalami kesulitan atau tidak memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Pengembangan nilai tanggung jawab dimaksudkan agar dapat melatih kepribadian siswa untuk menghargai dan dapat menjalankan tugas yang diberikan oleh guru dengan rasa tanggung jawab. Dengan demikian, nilai tanggung jawab yang diberikan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara guru memberikan tugas-tugas yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan dan selesai dengan waktu yang ditentukan oleh guru.

Siswa mengikuti proses belajar didalam kelas dengan aktif dan tidak membuat keributan yang mana hal ini akan menghambat berjalannya proses belajar. Siswa lebih mandiri lagi ketika ingin belajar dengan sendirinya di rumah tanpa di pandu oleh orang lain (orang tua). Dengan demikian, kepribadian dan karakter siswa jadi terbentuk sesuai dengan yang diharapkan.

Mereka dapat menghormati dan menghargai orang lain atau orang yang lebih tua dari mereka dalam hal ini guru di sekolah maupun orang tua di rumah. Selain itu, mereka juga memahami orang lain dan saling menegur, menasihati, dan memperingati satu dengan yang lainnya terhadap hal-hal yang dapat merugikan diri sendiri dan juga orang lain.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Teknik *Role Playing* efektif untuk meningkatkan disiplin belajar siswa SMP. Hal ini didasarkan pada pengujian hipotesis bahwa hasil uji 't' berpasangan terlihat bahwa rata-rata perbedaan

disiplin belajar siswa sebelum intervensi *role playing* dan sesudah intervensi *role playing* adalah sebesar 5.77143, artinya bahwa ada peningkatan disiplin belajar sesudah intervensi *role playing* dengan rata-rata sebesar 5.77. hasil perhitungan nilai “t” adalah sebesar 6,086 dengan Sig. .000. artinya bahwa penerapan *role playing* efektif untuk meningkatkan disiplin belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disampaikan saran: (1) Untuk sekolah; Setelah melakukan penelitian tentang disiplin belajar siswa dengan teknik *role playing* yang membutuhkan banyak waktu, maka peneliti menyarankan agar sekolah dalam hal ini kepala sekolah untuk menambah jam mengajar bagi guru Bimbingan dan Konseling/ Konselor sesuai dengan Permendikbud 111 Thn 2014, (2) Untuk guru Bimbingan dan Konseling/ Konselor; Guru Bimbingan dan Konseling/ Konselor dapat menjadi model peran (*Role Model*), sehingga siswa dapat meniru perilaku tersebut. Selain itu, guru Bimbingan dan konseling/ Konselor dapat mengatasi masalah siswa dengan menggunakan teknik *Role Playing* ataupun lebih banyak mengembangkan teknik-teknik kontemporer lainnya, (3) Untuk Peneliti selanjutnya; Bagi peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan teknik *role playing* disarankan agar lebih memperhatikan langkah-langkah dalam penerapan *Role Playing*. Selain itu, penelitiannya bukan saja siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) tetapi juga siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) agar mendapatkan hasil yang bervariasi.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. 1990. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bear. G. 2010. *School discipline and self discipline; a practical guide to promoting prosocial student behavior*. New York: Guilford Press
- Ferdinand, Augusty T. 2006. *Metode Penelitian Manajemen; Pedoman Penelitian Untuk Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi*, BP UNDIP Semarang
- Ghozali.2001. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, BP UNDIP, Semarang
- Hadikusumo, Kunaryo, dkk. 1996. *Pengantar Pendidikan*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Herlina. 2015. *Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok*. Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan sosial. vol.2 no 1 juni 2015. Pontianak
- Hikmawati, F. 2012. *Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Juliandi. 2014. *Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAS Taman Mulia*. Pontianak: Universitas Tanjungpura
- Joyce, B. R., & Weil, M. 2000. *Role Playing; Studying Social Behavior and Values. In Models of Teaching*. Allyn and Bacon.

- Kartini. 2007. *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Jurnal Pendidikan Dasar. Bandung
- Komalasari dkk. 2011. *Asesmen Teknik Nontes dalam Perspektif BK Komperhensif*. Jakarta: Indeks.
- Masruroh. 2015. *Upaya Peningkatan Kedisiplinan Masuk Kegiatan Belajar Mengajar Melalui Layanan Konseling Individu Pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 4 Surakarta Semester Satu Tahun 2011/2012*. Artikel Jurnal. Surakarta
- Periantolo. 2015. *Penyusunan Skala Psikologi: Asyik, Mudah & Bermanfaat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahardjo & Gudnanto. 2013. *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group
- Ratumanan, dkk. 2014. *Materi Pelatihan APPLIED APPROACH (AA)*. Surabaya: UNESA Univ Press
- Sagala Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sitepu. 2015. *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Yogyakarta*. Jurnal ilmiah Inkoma. Vol. 26. Undaris Unggaran
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Smith. M, 2011. *Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Disiplin Belajar Siswa DI SMA NEGERI 1 Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara*. Jurnal penelitian vol 8, Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sutoyo. 2014. *Pemahaman Individu; Observasi, Checklist, Interviu, Kuesioner, Sosiometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo
- Winataputra. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud, Proyek Peningkatan Mutu Guru SD Setara DII
- Wulandari. M. 2014. *Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Melalui Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol 2. 1 November 2014. Jurnal Ilmiah PPKN IKIP Veteran Semarang