

# **Efektivitas Pelaksanaan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Kelas X TBO di SMK N 1 Sambirejo Tahun Pelajaran 2022/2023**

Dea Miranda Prastika Sari<sup>1</sup>, Sri Hartini<sup>2</sup>

Universitas Slamet Riyadi Surakarta<sup>1</sup>

Universitas Slamet Riyadi Surakarta<sup>2</sup>

E-mail: [mirandadea1104@gmail.com](mailto:mirandadea1104@gmail.com) No. HP 081229097829

**Abstract:** Knowing whether or not the Implementation of Classical Guidance with Rolee.Playing Techniques in Improving Courtesy Behavior in Class X TBO Students at SMK N 1 SAMBIREJO in the 2022/2023 Academic Year is the aim of this study.

This research is included in experimental or experimental quantitative research. In this study, the population used was 36 students of class X TBO SMK N 1 Sambirejo in the 2022/2023 academic year. Meanwhile, the saturated sampling technique is the sampling technique used in this research, where 36 students from the entire population were used as samples, therefore the sample in this study was all students of class X TBO SMK N 1 Sambirejo in the 2022/2023 academic year. Meanwhile, what was used as a trial was the class outside the sample, namely class X TB 1 SMKN I Sambirejo. Questionnaires and documentation are the techniques used in this research. After that, in order to test the hypothesis and analyze the data, the t-test was used in this study. After data analysis was carried out, data was obtained regarding the effectiveness of the implementation of classical guidance with role playing techniques in improving polite behavior in class X TBO students at SMK N 1 Sambirejo in the 2022/2023 academic year, obtained t-count = 9.016, then matched it to the t-table where t-table at d.b = N-1 (36-1) = 35, which shows a significance level of 1% = 2.724 and 5% = 2.030. Based on this, it can be concluded that the t-count value is greater than the t-table at a significance level of 1% or 5%, where  $2.724 < 9.016 > 2.030$ . Then it can be concluded that  $H_0$  which reads "The implementation of classical guidance with rolee playing techniques is not effective in increasing polite behavior in class X TBO students at SMK N 1 Sambirejo in the 2022/2023 academic year" cannot be accepted while  $H_a$  is accepted where it reads "Implementation of classical guidance with the effective role playing technique in increasing polite and courteous behavior in class X TBO students at SMK N 1 Sambirejo for the 2022/2023 academic year "is proven to be true and its existence is accepted at a significance level of 1% or 5%.

**Keywords:** Classical Guidance, Role Playing Techniques, Polite Behavior

**Abstrak:** Mengetahui efektif atau tidak Pelaksanaan Bimbingan Klasikal dengan Teknik *Rolee Playing* dalam Meningkatkan Perilaku Sopan Santun pada Siswa Kelas X TBO di SMK N 1 SAMBIREJO Tahun Pelajaran 2022/2023 merupakan tujuan dari penelitian ini.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif eksperimental atau percobaan. Diddalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah 36 siswa kelas X TBO SMK N 1 Sambirejo Tahun

Pelajaran 2022/2023. Sementara itu teknik sampling jenuh merupakan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan ini dimana sebanyak 36 siswa dari keseluruhan populasi digunakan sebagai sampel, maka dari itu sampel dalam penelitian ini keseluruhan siswa kelas X TBO SMK N 1 Sambirejo Tahun Pelajaran 2022/2023. Sementara yang digunakan sebagai uji coba adalah kelas luar sampel yakni kelas X TB 1 SMKN I Sambirejo. Angket dan dokumentasi merupakan teknik yang di gunakan dalam penelitian ini. Setelah itu, guna menguji hipotesis dan menganalisis data uji t-test di gunakan dalam penelitian ini. Setelah analisis data dilakukan diperoleh data mengenai efektifitas pelaksanaan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan perilaku sopan santun pada siswa kelas X TBO di SMK N 1 Sambirejo Tahun Pelajaran 2022/2023, diperoleh t-hitung = 9,016, lalu cocokkan pada tabel uji t dimana t-tabel pada d.b = N-1 (36-1) = 35, dimana menunjukkan pada taraf signifikansi 1% = 2,724 dan 5% = 2,030. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari pada t-tabel pada taraf signifikansi 1% ataupun 5% dimana  $2,724 < 9,016 > 2,030$ . Lalu dapat disimpulkan  $H_0$  yang berbunyi “Pelaksanaan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* tidak efektif dalam meningkatkan perilaku sopan santun pada siswa kelas X TBO di SMK N 1 Sambirejo Tahun Pelajaran 2022/2023 “ tidak dapat diterima kebenarannya sedangkan  $H_a$  diterima dimana berbunyi “Pelaksanaan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan perilaku sopan serta santun pada siswa kelas X TBO di SMK N 1 Sambirejo Tahun Pelajaran 2022/2023” terbukti benar dan diterim keberadaannya baik pada taraf signifikansi 1% ataupun 5%.

**Kata Kunci :** Bimbingan Klasikal, Teknik *Role Playing*, Perilaku Sopan Santun

## PENDAHULUAN

Salah satu faktor penyebab menurunnya perilaku sopan santun adalah adanya wabah covid-19 yang berkecambuk ke seluruh penjuru negeri, dimana pada saat wabah mulai menyebar ke seluruh penjuru wilayah Indonesia kegiatan belajar mengajar secara langsungpun dihentikan dan dilakukan pembelajaran secara online tanpa tatap muka. Hal ini menyebabkan para siswa kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar terutama lingkungan sekolah, sehingga siswa banyak yang kurang paham mengenai perilaku sopan santun. Dilihat dari meningkatnya kenakalan remaja dan menurunnya perilaku sopan santun pendidikan karakter di Indonesia dirasa perlu dikembangkan karena dari situlah siswa dapat membentuk perilakunya.

Salah satu layanan dasar yang dapat diberikan dalam lingkup sekolah yakni Bimbingan klasikal. Bimbingan klasikal dirancang dimana konselor diharuskan untuk melakukan melaksanakan pertemuan dan berkontak langsung dengan siswa dalam dinamika kelas secara terjadwal. Materi yang diberikan kepada peserta didik dapat meliputi beberapa aspek diantaranya pribadi, sosial, belajar dan karier, dimana aspek tersebut disesuaikan dengan bagaimana kebutuhan peserta didik. Ada satu dari sekian banyak teknik dalam BK yang dapat digunakan adalah teknik *role playing, role playing* (bermain peran) dapat diartikan sebagai suatu metode dimana klien atau peserta didik dapat memerankan tingkah laku ataupun suatu situasi dengan mengembangkan imajinasinya.

Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti pada tanggal 18 Februari 2022 dengan guru BK di SMK N 1 Sambirejo, diperoleh informasi terkait dengan masih rendahnya perilaku sopan santun siswa kelas X di SMK N 1 Sambirejo. Hal ini selaras dengan hasil pelaksanaan observasi yang sudah dilakukan peneliti di kelas X TBO pada saat

jam pelajaran berlangsung dimana sebanyak 33,33% dari keseluruhan jumlah siswa kelas tersebut masih banyak didapati perilaku siswa yang kurang dalam hal sopan santun diantaranya, berbicara dengan guru menggunakan bahasa yang kurang sesuai, masuk ke kelas tanpa izin terlebih dahulu dengan guru, sering mengucapkan kata kotor, tidak menundukkan kepala pada saat sedang lewat di depan orang yang lebih tua, hal inilah yang menyebabkan harus ditingkatkannya perilaku sopan santun kepada siswa siswi di SMK N 1 Sambirejo, khususnya pada kelas X TBO.

## **METODE**

Bentuk dari penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2020 : 110) mengungkapkan penelitian percobaan atau eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan dan termasuk ke dalam metode kuantitatif, metode ini biasa digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independent (treatment/layanan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam sebuah kondisi tertentu. Penelitian ini menggunakan design *One-Group Pretest-Posttest Design*, dimana nantinya siswa akan diberikan instrument berupa angket mengenai perilaku sopan santun sebelum dilakukan treatment dan sesudah dilakukan treatment.

Bimbingan Klasikal dengan Teknik Role Playing adalah treatment yang akan diberi oleh pelajar yang telah mengisi angket, setelah dilaksanakan treatment siswa akan diberikan angket kembali untuk melihat apakah ada perbedaan tingkat sikap sopan santun pelajar sebelum dan setelah diberikan treatment. Peneliti melaksanakan ini agar mengetahui efektivitas pelaksanaan Bimbingan Klasikal menggunakan Teknik Role Playing dalam meningkatkan perilaku sopan santun pelajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Data**

#### **1. Deskripsi Data Sikap Kemandirian Siswa Sebelum Diberi treatmentt Bimbingan Klasikal dengan Teknik Role Playing**

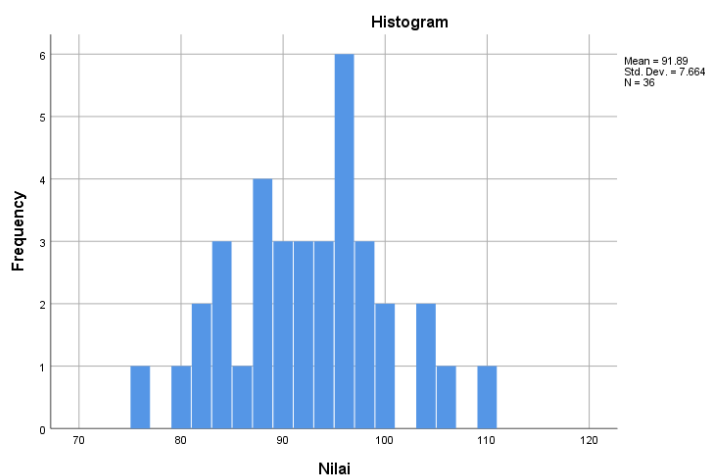
Setelah dilakukan penyebaran kuesioner (angket) mengenai perilaku sopan santun pelajar sebelum diberi layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *role playing* diberikan kepada seluruh pelajar kelas X TBO SMK N 1 Sambirejo Tahun Ajaran 2021/2022 dimana di dalam kelas tersebut terdapat 36 responden , diperoleh data yang menunjukkan nilai (skor) tertinggi perilaku sopan santun siswa yakni sebesar 109 sedangkan skor terendah yang diperoleh sebesar 76. Berdasarkan hasil penyebaran angket juga di peroleh data dimana hasil rata-rata (Mean) sejumlah 91,89 besar Mode 83 Median 92 sedangkan nilai Standar Deviasi sebesar 7,66. Agar lebih

jelas bisa melihat tabel distribusi frekuensi yang dihitung menggunakan SPSS dibawah ini :

**Distribusi Frekuensi Hasil Angket Siswa Sebelum Diberi Layanan Pada Siswa Kelas X TBO SMK N 1 Sambirejo Tahun Pelajaran 2022/2023**

Nilai		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		91.89
Median		92.00
Mode		83 <sup>a</sup>
Std. Deviation		7.664
Minimum		76
Maximum		109
Sum		3308
Percentiles	50	92.00

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas mengenai hasil angket perilaku sopan sertasantun siswa sebelum diberi tindakan bimbingan klasikal dengan teknik *rolee playing* dapat digambarkan grafik histogram seperti dibawah ini :



**Gambar 1.**  
**Grafik Histogram Sebelum Diberi Treatment**

**2. Deskripsi Data Perilaku Sopan Santun Siswa Setelah Diberi treatmentt Bimbingan Klasikal dengan Teknik Role Playing**

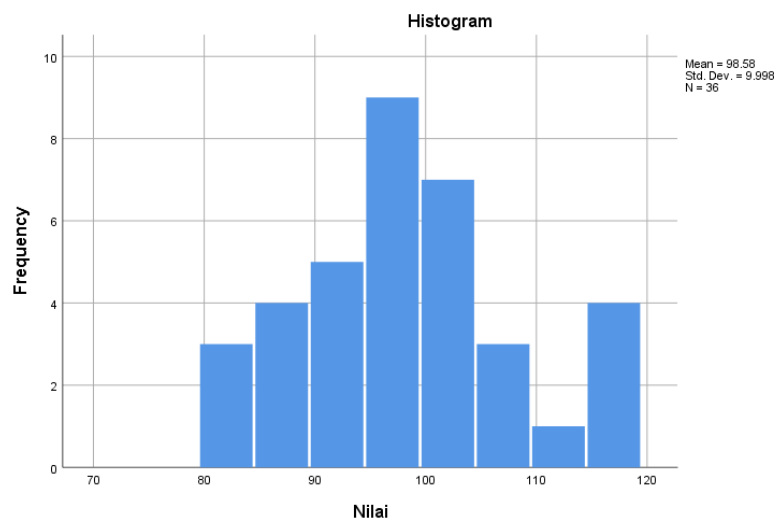
Sebanyak 36 eksemplar angket (kuesioner) telah di sebar kembali kepada pelajar kelas X TBO di SMK N 1 Sambirejo sesudah dikasi treatment berupa layanan bimbingan klasikal menggunakan Teknik *rolee playing*, Berdasarkan angket diperoleh nilai rata-rata(mean) 98,68 dengan median 98 Mode 98 dan nilai Standar Deviasi senilai

9,99. Berdasarkan perolehan skor dari kelas X TBO dapat dilihat dengan tabel distribusi frekuensi:

**Distribusi Frekuensi Hasil Angket Siswa Setelah Diberi Layanan Siswa Kelas X TBO SMK Negerii 1 Sambirejo Tahun Pelajaran 2022/2023**

Nilai		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		98.58
Median		98.00
Mode		98
Std. Deviation		9.998
Minimum		82
Maximum		119
Sum		3549
Percentiles	50	98.00

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas mengenai hasil angket perilaku sopan santun siswa X TBO setelah diberi layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playingg* dapat digambarkan grafik histogram seperti berikut :



**Gambar 2.**  
**Grafik Histogram Setelah Diberi Treatment**

1. Persiapan Alat Ukur

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan alat ukur guna memperoleh data mengenai variabel perilaku sopan santun. Peneliti membuat instrument serta kisi-kisi yang dirancang berdasarkan bentuk perwujudan perilaku sopan santun. Skala angket tersebut terdiri dari 36 item pernyataan variabel perilaku sopan santun.

## 2. Hasil Coba Angket Perencanaan Karir

Setelah kisi-kisi dan instrumen sudah dipersiapkan, selanjutnya dapat dilakukan uji coba instrumen. Hal ini dilakukan guna mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas variabel perilaku sopan santun. Subjek yang digunakan dalam uji coba ini adalah siswa kelas X TB 1 SMK Negeri 1 Sambirejo yang berjumlah 36 siswa. Dalam penelitian ini uji validitas dapat diketahui hasilnya dengan menggunakan rumus berikut dibawah :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2013:92)

Uji coba pada angket perilaku sopan santun terdiri dari 36 item dimana 31 item dinyatakan layak atau valid digunakan dan 5 item dinyatakan tidak dapat digunakan atau tidak valid (gugur) karena hasil  $r$  hitung  $< r$  tabel. Seperti butir item pernyataan pada nomer 1 mempunyai nilai  $0,424 < 0,533 > 0,329$ , sehingga dapat diartikan item pernyataan tersebut VALID untuk digunakan..

## 3. Hasil Uji Reliabilitas Angket Perencanaan Karir

Setelah uji validitas dilaksanakan diperoleh butir pernyataan yang tidak valid dan selanjutnya dapat dihilangkan dan dihitung reliabilitasnya. Reliabilitas bermakna sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya keberadaannya (Sudaryono, 2018:322). Untuk menghitung uji reliabilitas digunakan teknik belah dua dimana memakai rumus *Product Moment* angka kasar yakni:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2013:92)

Selanjutnya dimasukkan pada rumus *Spearman Brown* seperti dibawah ini :

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2}}{(1 + r_{1/2,1/2})}$$

(Suharsimi Arikunto, 2013:107)

Sebanyak 31 butir item pernyataan dihitung dengan rumus berikut menunjukkan hasil sebesar 0,930. Maka dari angka yang dihasilkan berikut dapat disimpulkan jikalau angket perilaku sopan santun dikatakan reliabel karena masuk kategori sangat tinggi (antara 0,800-1,00).

## 4. Analisis Data

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik Role Playing dalam meningkatkan perilaku sopan santun, dapat diketahui dengan

menghitung perbedaan sebelum treatment dan sesudah treatment signifikan atau tidak. Penelitian ini mempergunakan rumus uji t(t-test) sebagai berikut :

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

(Burhan Bungin, 2017:174 )

Setelah dilakukan analisis maka dihasilkan data mengenai efektifitas bimbingan klasikal dengan oleh teknik *role playing* tentang peningkatan sikap sopan santun pada pelajar kelas X TBO SMK Negeri 1 Sambirejo Tahun Pelajaran 2022/2023 ,diperoleh  $t_{hitung} = 9,016$  (perhitungan terlampir). Setelah  $t_{hitung}$  diketahui lalu dikonsultasikan oleh  $t_{tabel}$  dengan d.b =N-1(36-1)=35, dimana  $t_{tabel}$  taraf signifikansi 1%.=2,724 dan 5%=2,030. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan yaitu nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  taraf signifikansi 1% ataupun 5% dimana  $2,724 < 9,016 > 2,030$ .

Berdasarkan analisis dan perhitungan berikut, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  yang berbunyi “Pelaksanaan bimbingan klasikal menggunakan teknik *roled playing* tidak efektif untuk meningkatkan perilaku sopan santun pelajar kelas X TBO SMK N 1 Sambirejo Tahun Ajaran 2022/2023” tidak terbukti dan  $H_a$  diterima yang berbunyi “Pelaksanaan bimbingan clasicl dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan perilaku sopan santun pada siswa kelas X TBO di SMK N 1 Sambirejo Tahun Pelajaran 2022/2023” terbukti kebenarannya.

## SIMPULAN

1. Analisis data yang telah dilakukan mendapatkan nilai mean antara pree-test dan postt-test juga mengalami peningkatan dimana sebelum diberi layanan (pre-test) nilai rata-rata senilai 91,8 adapun nilai rata-rata sesudah diberi layanan (post-test) sebesar 98,5. Diperoleh  $t_{hitung} = 9,016$ , lalu dicocokkan dengan  $t_{tabel}$  pada d.b=N-1(36-1)=35, dimana  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 1%.=2,724 dan 5%=2,030. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan yaitu  $t_{hitung}$  lebih besar dibandingkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 1% ataupun 5% dimana  $2,724 < 9,016 > 2,030$ .
2. Bisa disimpulkan  $H_0$  yaitu “Pelaksanaan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* tidak efektif guna meningkatkan perilaku sopan santun pelajar kelas X TBO SMK N 1 Sambirejo Tahun Ajaran 2022/2023” tidak diterimaa kebenarannya dan  $H_a$  diterima yang berbunyi “Pelaksanaan bimbingan klasikal dengan teknik *main peran* efektif dalam meningkatkan perilaku sopan santun pada siswa kelas X TBO di SMK Negeri 1

Sambirejo Tahun Pembelajaran 2022/2023” terbukti benar dan diterima, baik pada taraf signifikansi 1% ataupun 5%. Hipotesis diatas juga didukung oleh penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Novi Andriati dimana tertuang di dalam Jurnal Bimbingan dan Konseling dengan judul “ Pengembangan teknik / metode Bimbingan Klasikal Dengan Teknik *Rolee Playing* Guna Meningkatkan rasa Kepercayaan Diri” dimana model bimbingan klasikal dengan teknik *rolee playing* juga terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri

## SARAN

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dapat diberikan saran mengenai penelitian yang telah dilaksanakan ini diantaranya :

1. Untuk Siswa

Hendaknya perilaku sopan santun siswa dapat terus ditingkatkan dan di terapkan dalam kehidupan kesehariaannya, baik ketika berada lingkungan sekolah, keluarga ataupun di lingkungan sekitarnya.

2. Untuk Guru BK

Diharapkan guru BK dapat lebih kreatif dalam menerapkan berbagai macam teknik dan metode Bimbingan dan Konseling sebagai sarana dalam memberi layanan kepada para siswa di sekolah sehingga tujuan dalam pemberian layanan dapat tercapai.

3. Untuk Sekolah

Diharapkan ekolah dapat memberikan sarana dan fasilitas untuk guru BK dalam melaksanakan berbagai layanan bagi siswa, diantaranya untuk meningkatkan nilai- nilai karakter yang dimiliki siswa terutama perilaku sopan santun, sehingga proses interaksi antar individu dapat berlangsung dengan baik, serta proses belajar dan pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan baik.

4. Untuk Peneliti Berikutnya

Untuk peneliti yang hendak melakukan penelitian serupa dengan penelitian ini, diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam menambah ilmu pengetahuan terutama dalam ilmu pendidikan.

## DAFTAR RUJUKAN

Burhan Bungin. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana.

Novi Andriati. 2015. Pengembangan Model Bimbingan Klasikal dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. **Jurnal Bimbingan dan Konseling 4 (1), 36-42.**

Sudaryono. 2018. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.



Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.