

PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KONTROL DIRI SISWA SMP NEGERI 9 PADANG SIDIMPUAN

¹Patma Khofiva, ²Khairul Amri, ³Asmaryadi

Bimbingan konseling, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan
Khairul.amri@um-tapsel.ac.id

Abstrack: *This research is based on the results of the correlation test of this research, the hypothesis Ha is obtained: there is a relationship between the implementation of role playing technique group guidance services in increasing students' self-control and the results of the implementation of role playing technique group guidance services in increasing students' self-control show that the two have a positive relationship. The method used in this research was True Experimental Design in the form of pretest - posttest Experimental Group Design with a sample of 10 experimental classes and 10 control classes so that the total sample was 20 students. Research conducted shows that the highest and lowest pretest scores for the two classes are the same but the average numbers are different. The average pretest score for the experimental class was 44, while the average score for the control class was 32. From the pretest and posttest results, there was an influence of the implementation of group role playing guidance services in increasing students' self-control, and the correlation test results showed that the implementation of group guidance services The role playing technique provides 73.2% influence in increasing understanding, showing the large influence of this role playing technique in helping students improve students' self-control. To test the hypothesis using SPSS Version 23.*

Keywords: *Group Tutoring Services, Role Playing Techniques*

Abstrak: Penelitian ini berdasarkan hasil uji korelasi penelitian ini, diperoleh hipotesis Ha : ada hubungan antara pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kontrol diri siswa diterima dan hasil pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kontrol diri siswa menunjukkan keduanya memiliki hubungan yang positif. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah True Experimental Design bentuk pretest – posttest Eksperimen Group Design dengan sampel 10 kelas eksperimen dan 10 kelas kontrol sehingga jumlah sampel 20 siswa. Penelitian yang dilakukan bahwa nilai pretest tertinggi dan terendah dari kedua kelas sama namun jumlah rata-ratanya yang berbeda. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 44 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 32. Dari hasil pretest dan posttest terdapat pengaruh pelaksanaan layanan bimbingan kelompok *role playing* dalam meningkatkan kontrol diri siswa, dan hasil uji korelasi di dapatkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* memberikan sebesar 73,2% pengaruh dalam meningkatkan pemahaman menunjukkan besarnya pengaruh teknik *role playing* ini dalam membantu siswa meningkatkan kontrol diri siswa. Untuk menguji hipotesis menggunakan SPSS Versi 23.

Kata Kunci : *Layanan Bimbingan Kelompok, Teknik Role Playing: .*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan, oleh karena itu setiap manusia berhak untuk selalu berkembang dalam pendidikan dengan adanya pendidikan

manusia akan menjadi lebih baik lagi, baik dalam pendidikan formal maupun informal. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu pendidikan adalah usaha sadar

dan rencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah menjadi bekal ilmu yang didapatkan siswa dalam membantu pembentukan pribadi sosial yang dimiliki, siswa ajarkan untuk mandiri tidak harus lagi bergantung pada orang lain. Pendidikan merupakan fenomena manusia yang sangat kompleks. Karena sifatnya yang kompleks itu, maka pendidikan dapat dilihat dan dijelaskan dari berbagai sudut pandang, seperti dari sudut pandang sosiologi dan antropologi, ekonomi dan politik, komunikasi dan sebagainya.

Peserta didik diharapkan bisa mengontrol perilaku sehingga individu bisa mengambil keputusan yang tepat bagi dirinya dalam hal belajar. Kontrol diri yang dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk mengendalikan perilaku yang merugikan diri sendiri atau orang lain dengan cara yang sesuai dengan norma sosial dan dapat diterima oleh lingkungannya.

Kontrol diri mengacu pada bagaimana seseorang mengendalikan emosi dan impuls batin mereka. Ada dua faktor yang mempengaruhi kontrol diri perilaku seseorang yaitu faktor eksternal dan internal. Terlepas dari kekuatan penguatan eksternal, perilaku dapat dimodifikasi dengan kontrol diri, meskipun

keadaan eksternal sangat berpengaruh, kemampuan mengendalikan diri dapat menentukan perilaku apa yang ditunjukkan.

Salah satu layanan yang membantu siswa mengembangkan diri berkenaan dengan meningkatkan kontrol diri, sikap mengendalikan diri, emosi, kemampuan mengontrol perilaku, kemampuan menafsirkan peristiwa atau kejadian dan mudah marah atau emosi kepada temannya baik diluar sekolah maupun di lingkungan sekolah.

Menurut Sabrina Jasmine (2003 :1) kontrol diri adalah kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku diri kita ke arah konsekuensi positif. Kontrol diri merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

Thalib (2017 :107), menyatakan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk mengendalikan dorongan-dorongan, baik dari dalam diri maupun dari luar diri individu yang memiliki kemampuan kontrol diri akan membuat keputusan dan mengambil langkah tindakan yang efektif untuk menghasilkan sesuatu yang diinginkan dan menghindari akibat yang tidak diinginkan.

Faktor yang mempengaruhi kontrol diri (Ulfiana, 2018) adalah sebagai berikut :

- a. Kepribadian, setiap orang memiliki kepribadian yang berbeda dan hal inilah yang akan membedakan pola terhadap situasi yang dihadapi.

- b. Situasi, setiap situasi manusia mempunyai karakteristik tertentu yang dapat mempengaruhi pola reaksi yang akan dilakukan oleh seseorang.
- c. Etnis, budaya telah mengajarkan nilai-nilai yang menjadi salah satu penentu terbentuknya perilaku seseorang.
- d. Pengalaman, akan membentuk proses pembelajaran pada diri seseorang, pengalaman yang diperoleh dari proses pembelajaran lingkungan keluarga juga memegang peran penting dalam kontrol diri seseorang.
- e. Usia, bertambahnya usia pada dasarnya akan diikuti dengan bertambahnya kematangan dalam berpikir dan bertindak.

Jenis kontrol diri Block dan Block (Mulyani, 2016: 10) adalah sebagai berikut :

- a. *Over control* yaitu kontrol diri yang dilakukan secara berlebihan yang mengakibatkan seseorang terlalu menahan diri dalam menghadapi stimulus.
- b. *Under control* yaitu kecenderungan seseorang dalam melepaskan impulsifitas dengan bebas tanpa memberikan perhitungan yang masak, seseorang yang memiliki kesulitan dalam mengontrol dirinya.
- c. *Apropriate control* yaitu kontrol diri individu dalam mengendalikan impuls secara tepat.

Ciri-ciri kontrol diri Goldfried (Queen, 2014 :176) adalah sebagai berikut ;

- a. Kemampuan untuk mengontrol perilaku atau tingkah laku impulsive yang ditandai

dengan kemampuan menghadapi stimulus yang tidak diinginkan dengan cara mencegah menjuhi stimulus.

- b. Menunda kepuasan dengan segera untuk kebersihan mengatur perilaku dengan mencapai sesuatu yang lebih berharga atau diterima dalam masyarakat.
- c. Mengantisipasi peristiwa, yaitu kemampuan untuk mengantisipasi keadaan.
- d. Menafsirkan peristiwa, yaitu kemampuan menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa.

Dalam layanan bimbingan kelompok membantu siswa meningkatkan kontrol diri siswa untuk menghindari perilaku yang tidak diinginkan, meningkatkan yang diinginkan dan mencapai tujuan jangka panjang. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di hadapan pada banyak kesulitan dan hambatan. Sebagian hambatan ini timbul karena keadaan dunia pendidikan sekolah di negeara Indonesia yang masih tahap perkembangan.

Asmaryadi (2023 :32) layanan bimbingan kelompok yaitu layanan yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir atau jabatan dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok.

Menurut (Thorin 2013 : 32) layanan bimbingan kelompok adalah merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok.

Tahap perkembangan kegiatan bimbingan kelompok Hartina dalam Sri Narti

(2014 : 29-30) mengatakan ada 4 tahap perkembangan dalam bimbingan konseling yaitu :

1. Tahap pembentukan
2. Tahap peralihan
3. Tahap pelaksanaan kegiatan
4. Tahap pengakhiran

Tujuan layanan bimbingan kelompok adalah menurut (Tohirin 2013 : 167) adapun tujuan layanan bimbingan kelompok secara umum untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa) dan secara khusus layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif.

Role playing juga membantu siswa untuk meningkatkan kontrol diri siswa yang dimana salah satu teknik yang dapat dilakukan dalam bimbingan kelompok, secara berkelompok dengan memainkan peran kondisi untuk mengetahui kontrol diri siswa agar bisa meningkatkan kontrol diri yang rendah. *Role playing* merupakan proses belajar bagi individu yang dibimbing akan mendapatkan informasi serta pemahaman baru sehubungan dengan topik yang akan dibahas dalam kelompok.

Role playing menurut Mulyani (2017:83) adalah satu roses belajar mengajar yang tergolong dalam situasi stimulasi.

Role playing menurut Ekawarna (2017 : 57) adalah menekan kenyataan dimana para mahasiswa diikutsertakan dalam permainan

yang di dalamnya mendemonstrasikan masalah-masalah sosial.

Tujuan role playing menurut Nana Sudjana (Anis Denista Prahasti, 2016 :30) adalah sebagai berikut ini :

1. Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
2. Dapat belajar bertanggung jawab
3. Dapat belajar mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
4. Merangsang kelas untuk berpikir dalam memecahkan masalah.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif metode Eksperimen. Metode Eksperimen merupakan metode penelitian yang produktif, jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utama berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Menurut Sugiyono (2019 : 111) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan percobaan yang dimana bentuk desain dalam penelitian ini adalah True Experimental Design, yang dimana sampel yang digunakan pada kelompok eksperimen dan kontrol dan diambil secara random dari populasi tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMP Negeri 9 padang Sidempuan sejumlah 5 Ruangan yang dimana jumlah seluruhnya 131 siswa. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obje atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari (Sugiono, 2013 :117). Sampel menurut

Suharsimi Arikunto (2017 : 173) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sejumlah 20 siswa 2 ruangan yang dimana 10 siswa kelas eksperimen dan 10 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data Sugiyono (2017 : 142) adalah angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Uji coba instrumen dilakukan untuk menguji alat ukur yang digunakan apa valid yang reliabel.

RUMUS

$$\begin{array}{l} \mathbf{R} \quad \mathbf{O}_1 \quad \mathbf{X} \quad \mathbf{O}_2 \\ \mathbf{R} \quad \mathbf{O}_3 \quad - \quad \mathbf{O}_4 \end{array}$$

Keterangan :

1. **O1** = Pretest dalam kelompok Eksperimen
2. **O2** = posttest dalam kelompok Eksperimen
3. **X** = Perlakuan
4. **O3** = Pretest dalam kelompok Kontrol
5. **O4** = posttest dalam kelompok Kontrol

Berdasarkan penjelasan di atas, maka alasan peneliti menggunakan metode ini untuk mengatasi permasalahan siswa yaitu tingkat kontrol diri siswa. Oleh karena itu melalui metode eksperimen peneliti mengupayakan adanya peningkatan kontrol diri siswa dengan cara subjek di kenakan

dengan dua kali pengukuran. Dengan rumus di atas peneliti dapat mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing efektif dalam menangani kontrol diri negatife siswa.

HASIL

Hasil Pretest dan Posttest kelas Eksperimen berdasarkan hasil perhitungan sebelum diberi perlakuan pada 10 siswa diperoleh nilai tertinggi 60 dan nilai terendah sebesar 20 serta nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 44 setelah diberi perlakuan memiliki nilai tertinggi 80 dan nilai terendag sebesar 60 nilai rata-rata kelas posttest eksperimen adalah 70. Dan hasil pretest dan posttest kelas kontrol sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan bimbingan konvesional metode ceramah adalah nilai pretest kelas kontrol dengan jumlah 10 siswa memiliki terendah 20 dan nilai tertunggi 60 serta nilai posttest kelas kontrol dengan 10 siswa memiliki nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80 nilai rata-rat pretest kelas kontrol adalah 32 dan untuk nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 48. Preetest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal kontrol diri siswa sebelum dilaksanakannya layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Berikut hasil preetest dari kelas eksperimen dan kelas control. nilai preetest tertinggi dan terendah dari kedua kelas sama namun jumlah rata – ratanya yang berbeda. Nilai rata – rata preetest.kelas.eksperimen adalah 44 sedangkan

nilai rata – rata pretest kelas kontrol adalah 32. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam mengontrol diri dari kedua kelas berbeda. Postest digunakan untuk mengetahui kemampuan kontrol diri siswa setelah adanya pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* yang diberikan di kelas VIII-1 dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol mendapatkan perlakuan berupa layanan bimbingan konvensional metode ceramah. Berikut hasil perbandingan nilai postest kelas eksperimen dan kelas control. nilai tertinggi dari kelas eksperimen setelah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* mendapat nilai 800 dan nilai terendah adalah 60 dengan nilai rata – rata 70. Sedangkan dari kelas kontrol nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 20, serta rata – ratanya adalah 48. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen nilai rata – ratanya lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu $70 > 48$. Dengan demikian rata – rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Uji nilai tertinggi dari kelas eksperimen setelah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* mendapat nilai 800 dan nilai terendah adalah 60 dengan nilai rata – rata 70. Sedangkan dari kelas kontrol nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 20, serta rata – ratanya adalah 48. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen nilai rata – ratanya lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu $70 > 48$. Dengan demikian rata – rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda.

Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel X dan variabel Y. Jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka terdapat hubungan yang linear dan jika nilai signifikan kurang dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan linear. Berikut hasil dari perhitungan uji linearitas menggunakan bantuan program SPSS 23.

Berdasarkan tabel diatas hasil pengujian validitas menggunakan SPSS 23 dapat dijelaskan bahwa seluruh item yang diberikan oleh peneliti adalah 50 pernyataan. Jumlah item pernyataan yang valid adalah 37 dan jumlah item pernyataan yang tidak valid adalah 13.

Pengujian reliabilitas skala likert pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 23 dengan menggunakan rumus Cronbach’s Alpha. Dimana jika Cronbach’s Alpha $> 0,60$ maka semua item pernyataan yang dianalisis reliabel. Berikut adalah hasil uji coba reliabilitas dari variabel X dan Y.

**Hasil Uji Reliabilitas Variabel X
(Tanggapan Siswa Terhadap
Pelaksanaan Layanan Bimbingan
Kelompok Teknik *Role Playing*)**

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,812	50

Dari hasil pengujian nilai Cronbach’s Alpha $0,812 > 0,6$ dari 50 item pernyataan tanggapan siswa terhadap pelaksanaan layanan teknik *role playing* Jadi dapat disimpulkan bahwa pernyataan – pernyataan tersebut reliabel.

Tabel 4.10

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Kontrol Diri Siswa)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,789	50

Data hasil pengujian nilai Cronbach's Alpha $0,789 > 0,6$ dari 50 item pernyataan kontrol diri siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa pernyataan – pernyataan tersebut adalah reliabel.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yang diteliti. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Ho : Tidak ada hubungan antara pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kontrol diri siswa.

Ha : Ada hubungan antara pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kontrol diri siswa.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji Korelasi Pearson. Uji Korelasi bertujuan untuk mengetahui tingkat hubungan antara variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (r). Jenis hubungan antara variabel dapat bersifat positif dan negatif. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka ada hubungan. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 berarti tidak ada hubungan. Berikut adalah hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan Uji Korelasi Pearson.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji korelasi penelitian ini, diperoleh bahwa hipotesis Ha: ada

hubungan antara pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kontrol diri siswa diterima. Hasil korelasi pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kontrol diri siswa menunjukkan keduanya memiliki hubungan yang positif. Artinya hubungan antara kedua variabel linear atau searah. Jadi jika variabel X tinggi maka variabel Y juga tinggi.

Dalam layanan bimbingan kelompok, aktifitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan.

Teknik *role playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam situasi stimulasi. *Role playing* (bermain peran) merupakan kegiatan bermain peran dengan melakukan sebuah peran dalam naskah cerita atau drama.

Siswa yang mampu mengontrol diri pasti mampu menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku kearah yang positif. Kemampuan mengontrol diri merupakan potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan oleh seseorang selama proses kehidupan termasuk dalam menghadapi kondisi sulit yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

Melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengontrol dirinya baik dari segi emosi

yang positif dan negatif baik di dalam dan luar lingkungan sekolah .

Adapun faktor yang mendukung peningkatan kontrol diri siswa adalah adanya kerjasama antara orangtua, sekolah dan siswa dalam membentuk diri siswa agar mampu mengontrol diri dalam hal keburukan dan kebaikan.

Hasil penelitian ini diperoleh nilai koefisien korelasi *Uji Korelasi Pearson* sebesar 0,016. Angka tersebut berarti bahwa dalam penelitian ini pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* memberikan sebesar 73,2% dalam meningkatkan kontrol diri siswa sedangkan sisanya sebesar 26,8% dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian diterima dan terbukti ada hubungan yang positif antara pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kontrol diri siswa SMP Negeri 9 Padangsidimpuan.

Penelitian yang berhubungan dengan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kontrol diri siswa sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan objek yang berbeda – beda. Untuk memperkuat penelitian ini maka peneliti menambahkan beberapa penelitian terdahulu antara lain, yaitu dengan judul Pengembangan Sosial- Emosional Anak Melalui Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Di Kelompok B Anak Usia Dini. (Sri Jamilah, MA, Institut Agama Islam Muhammadiyah

BIMA). Pengembangan sosial-emosional anak melalui metode *Role Palying* (Bermain Peran) di kelompok B Anak Usia Dini adalah perkembangan sosial dan emosi merupakan suatu proses pemerolehan kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional, lewat kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tuntutan dan harapan-harapan sosial yang berlaku di masyarakat.

Penelitian yang kedua berjudul “ Pengaruh Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Sma Batik 1 Surakarta”. (Tuti Hernaningsih, Giyoto, IAIN Surakarta). Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan metode Role Playing dalam Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan design with pretest-posttest control group yang diadopsi dari kerangka penelitian Çayci (2012). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Batik 1 Surakarta tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 367 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 41 siswa untuk kelas control dan XI MIPA 2 yang berjumlah 37 siswa untuk kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik proportionate

stratified random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode Role Playing terhadap kecerdasan emosional siswa SMA Batik 1 Surakarta yang dikonfirmasi oleh nilai signifikansi (Sig) t-test for Equality of Means sebesar 0,001 (lebih kecil dari 0,05). Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa metode Role Playing mempengaruhi kecerdasan emosional siswa SMA Batik 1 Surakarta.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan kontrol diri siswa. Dalam praktek lapangan ada banyak yang mempengaruhi kontrol diri siswa, dengan menerapkan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok maka akan sangat membantu siswa agar lebih mudah dalam mengontrol emosinya.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa nilai pretest tertinggi dan terendah dari kedua kelas sama namun jumlah rata – ratanya yang berbeda. Nilai rata – rata pretest kelas eksperimen adalah 44 sedangkan nilai rata – rata pretest kelas kontrol adalah 32. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika dari kedua kelas berbeda.

Sedangkan nilai posttest menunjukkan nilai tertinggi dari kelas eksperimen setelah diberi perlakuan penerapan model resource

based learning mendapat nilai 80 dan nilai terendah adalah 60 dengan nilai rata – rata 70. Sedangkan dari kelas kontrol nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 20, serta rata – ratanya adalah 48. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen nilai rata – ratanya lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu $70 > 48$. Dengan demikian rata – rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda.

Berdasarkan nilai hasil pretest dan posttest yang sudah dijabarkan diatas maka terdapat pengaruh pelaksanaan layanan bimbingan kelompok *role playing* dalam meningkatkan kontrol diri siswa SMP N 9 Padangsidimpuan. Dari hasil Uji Korelasi didapatkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* memberikan sebesar 73,2% pengaruh dalam meningkatkan pemahaman kosep matematika siswa di kelas VIII-1 SMP N 9 Padangsidimpuan, nilai tersebut menunjukkan besarnya pengaruh teknik *role playing* ini dalam membantu siswa meningkatkan kontrol diri.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmaryadi, 2023. *Kinerja Guru Bimbingan Konseling di Sekolah*. Mitra Ilmu
- Jasmine, Sabrina, 2003. *Pengertian Self Control, Aspek-Aspek Self Control, Fungsi dan Manfaat Self Control*. Temanggung, Jawa Tengah. Indonesia
- Nana Sudjana, Anis Denista Prahasti, 2016. *Tujuan Teknik Role Playing, Dsr-*

Dasar Proses Belajar Mengajar.
Bandung : Sinar Baru Algensindo. 69

Oemar Hamalik, Arum Suryaningtyas,
2014, Tujuan Teknik *Role Playing*
Proses Belajar Mengajar. PT Bumi
Askara : Jakarta.27-28

Ekawarna, 2015. *Teknik Role Playing,*
Menekankan Kenyataan, Jakarta:
Gaung Persad Sugiyono, 2019.
Metode Eksprimen, Percobaan
Metode Kuantitatif, 111

Sutirna, 2013. *Bimbingan Kelompok,*
Bentuk Layanan Bimbingan
Kelompok, 68. 57