

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Deskripsi data

Pada tanggal 19 Maret 2022 peneliti mengajukan surat penelitian ke Mts Al-Mukhlisin Galis yang bertempat di Galis. Pihak MTs menerima dan mengizinkan surat penelitian tersebut kepada peneliti untuk meneliti di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan. Pada hari Kamis tanggal 21 April 2022 peneliti juga mengajukan surat izin penelitian test validitas di SMPN 2 Larangan dikarenakan siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis siswanya tidak mencapai 30 orang. kemudian pihak SMPN 2 Larangan menerima dan mengizinkan surat izin penelitian test validitas tersebut kepada peneliti untuk meneliti di SMPN 2 Larangan, kemudian peneliti menyebarkan skala kedisiplinan yang berisi 40 item pernyataan kepada kelas IX E di SMPN 2 Larangan.

Pada tanggal 12 Mei 2022 peneliti memberikan *pre-test* kepada 8 siswa kelas IX di MTs Al-Mukhlisin Galis yang mempunyai tingkat kedisiplinan rendah. Bagi siswa yang tingkat kedisiplinannya rendah mendapatkan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Alasan peneliti memilih kelas IX untuk objek penelitian dikarenakan kelas

IX sudah memasuki masa remaja yang sangat matang dan dimasa itu siswanya sudah sangat bisa mengerti apa yang akan dilakukannya.

2. Data hasil uji validitas dan reliabilitas

Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti harus menguji skala kedisiplinan siswa apakah skala tersebut valid dan layak di sebarkan kepada siswa di MTs Al-Mukhlisin. Sebelum skala kedisiplinan disebarkan peneliti mengambil uji test validitas di SMPN 2 Larangan alasan peneliti mengambil di SMPN 2 Larangan karena responden atau siswanya mencapai 30 orang setiap kelasnya, tempatnya bisa dijangkau dari rumah dan siswa di SMPN 2 Larangan juga sesuai dengan problema yang akan di teliti yaitu siswanya kurang disiplin dan sering membolos sekolah, jadi peneliti tertarik untuk menguji test validitas di SMPN 2 Larangan. Untuk menguji validitas skala kedisiplinan tersebut maka peneliti melakukan uji validitasi dimana jika r hitung lebih besar dari 0,3 maka item tersebut dinyatakan valid. Dan untuk reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana skala kedisiplinan siswa tersebut dapat dipercaya dan akurat.

Berdasarkan hasil validitas peneliti terhadap 40 item pernyataan, 21 item pernyataan dinyatakan valid. Jadi yang disebarkan kepada siswa untuk dijadikan skala kedisiplinan siswa yaitu 21 item pernyataan. Berikut hasil uji validitas menggunakan SPSS Versi25,0:

Tabel 4.1 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability statistic	
Cronbach's alpa	N of item
,804	40

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas

No Item	Scale Mean If Item Deleted	Scale variance If Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha If Item Deleted
X1	128,0333	70,792	,292	,800
X2	128,2333	71,633	,205	,803
X3	127,4667	71,085	,586	,795
X4	127,8667	70,257	,343	,798
X5	127,8000	70,441	,391	,796
X6	128,0333	72,585	,146	,805
X7	127,8333	72,351	,237	,801
X8	127,5333	71,586	,443	,797
X9	127,8000	71,407	,335	,799
X10	127,7667	71,185	,294	,800
X11	127,6000	71,903	,361	,799
X12	128,5333	78,257	-,283	,822
X13	128,2667	71,720	,206	,803
X14	127,7000	69,597	,539	,792
X15	127,7333	70,133	,544	,793
X16	128,1000	71,472	,195	,804
X17	127,7333	70,823	,400	,797
X18	127,9000	71,679	,312	,799
X19	128,4000	74,248	,082	,805
X20	128,3667	74,999	-,029	,808
X21	127,9667	70,240	,561	,793
X22	127,8333	71,868	,254	,801
X23	127,8333	72,006	,273	,800
X24	127,9000	70,024	,398	,796
X25	128,2333	72,116	,254	,801
X26	127,9333	71,099	,440	,796
X27	127,8667	70,809	,324	,799
X28	127,9000	72,990	,151	,804
X29	127,6000	71,283	,377	,798
X30	128,3000	73,459	,066	,809
X31	127,6000	71,559	,406	,797
X32	128,1333	70,395	,483	,795
X33	128,0333	69,482	,477	,793
X34	128,6667	72,506	,200	,803
X35	128,2000	70,303	,382	,797
X36	128,3000	73,390	,106	,806
X37	127,8667	69,706	,596	,792
X38	128,3333	73,747	,068	,807
X39	128,8000	71,062	,192	,805
X40	127,7000	68,079	,326	,800

Data di atas hasil dari uji validitas tersebut terlihat bahwa 21 item sudah valid dan tingkat rehabilitasi skala kedisiplinan siswa tersebut sudah 0,804 yang berarti bahwa skala kedisiplinan siswa tersebut reliabel. Selanjutnya skala kedisiplinan siswa dapat digunakan untuk melihat tingkat kedisiplinan siswa.

3. Data pengukuran awal (*pre-test*)

Berdasarkan data *pre-test* (pengukuran awal), siswa yang akan dijadikan subjek penelitian tentang kedisiplinan siswa sebanyak 8 orang. Kedelapan siswa tersebut akan diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Delapan peserta yang mempunyai tingkat kedisiplinan rendah dilihat pada tabel 5.

Tabel 4.3 Data *pre-test*

No	Subjek penelitian	Skor kedisiplinan siswa	Interpretasi
1	AM	63	Cukup baik
2	A	69	Cukup baik
3	EFR	71	Baik
4	FZH	65	Cukup baik
5	FNF	64	Cukup baik
6	NS	62	Cukup baik
7	NA	53	Kurang baik
8	ST	58	Kurang baik

Dari kedelapan siswa kelas IX yang mengalami tingkat kedisiplinan rendah dijadikan subjek penelitian. Dari hasil data di atas, peneliti dapat melihat bahwa siswa yang mengalami tingkat kedisiplinan paling rendah adalah NA. Setelah diketahui uji validitas dan uji reliabilitas pada skala kedisiplinan siswa, kemudian peneliti membuat predictor penilaian dan

interpretasinya sehingga dapat memudahkan peneliti ketika memberikan penilaian pada hasil jawaban siswa. Berikut interpretasi nilai kedisiplinan siswa.

81 – 90	: Baik sekali
71 – 80	: Baik
61 – 70	: Cukup Baik
50 – 60	: Kurang Baik

4. Data hasil *treatment*

peneliti akan memberikan *treatment* bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk delapan siswa dengan disiplin rendah. *Treatment* dengan teknik *role playing* akan dilakukan dalam 3 sesi di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan.

Pemberian *treatment* dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di kelas, berikut uraian dalam pemberian *treatment*.

a. Pertemuan pertama

Hari /tanggal : sabtu/14-05-2022

Pukul : 08:00 - selesai

Tempat : MTs Al-Mukhlisin

Tujuan : Mengungkapkan keinginan dan kebutuhan dasar anggota kelompok dalam meningkatkan kedisiplinan siswa.

- Memberikan pemahaman pada anggota kelompok bahwa kedisiplinan sangat berguna

pada diri kita sebagai siswa dan akan membawa diri kita menjadi lebih baik.

- Bagi siswa yang tidak disiplin, tidak bertanggung jawab dalam mengemban tugas sebagai siswa akan menjadi masalah bagi kehidupannya.

Kegiatan : pada pertemuan pertama peneliti terlebih dahulu menyapa dan berdoa bersama untuk saling mengenal, peneliti memberikan kesempatan untuk memperkenalkan diri agar anggota kelompok tidak terlalu gugup saat mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*. kemudian peneliti menjelaskan tentang bimbingan kelompok beserta tujuannya, agar konseli/anggota kelompok mengetahui tugas-tugasnya ketika bimbingan kelompok berlangsung. Hal ini perlu dijelaskan mengingat di MTs Al-Mukhlisin tidak ada jam khusus ke BK-an. Kemudian dilanjutkan dengan peneliti menjelaskan betapa pentingnya kedisiplinan yang harus dimiliki setiap orang, agar siswa-siswi di MTs Al-Mukhlisin selalu datang ke sekolah tepat

waktu, dan kedisiplinan sangat perlu ditanamkan sejak kini agar tidak merugikan diri sendiri setelah dikira paham akan manfaat kedisiplinan.

Teknik role playing : dengan memasukkan teknik bermain peran, peneliti mengatakan bahwa bermain peran adalah situasi imajinasi yang bertujuan membantu individu mencapai pemahaman diri setelah memahami apa itu bimbingan kelompok. Selanjutnya peneliti memberikan skenario dialog guru dan siswa, kemudian peneliti memberikan waktu untuk dipahami, setelah anggota kelompok paham peneliti memberikan waktu 45 menit untuk bermain peran.

Kelemahan : pada saat melakukan *role playing* ada anggota kelompok yang kurang memahami isi dari skenario tersebut sehingga menyita waktu terlalu lama dan harus dilakukan berulang-ulang, meskipun berulang-ulang.

Kelebihan : pada saat melakukan *role playing* anggota kelompok juga menghayati, ekspresinya di dapat dan bisa melakukan dengan baik.

Pengakhiran : Setelah kegiatan *role playing* selesai peneliti memberikan waktu untuk berdiskusi dan evaluasi mengenai apa yang sudah di dapat pada pertemuan pertama ini. Setelah itu diberikan bimbingan kelompok tentang teknik bermain peran, kemudian bimbingan kelompok teknik *role playing* pertemuan pertama diakhiri dengan peneliti memberikan tugas agar pertemuan selanjutnya lebih memahami dan mendalami teknik *Role Playing* untuk mencapai apa yang diharapkan.

b. Pertemuan kedua

Hari/tanggal : minggu/15-05-2022

Pukul : 08:30 - selesai

Tempat : MTs Al-Mukhlisin

Tujuan : memberikan arahan dan pemahaman bagi anggota kelompok agar tercapai perubahan perilaku yang konstruktif (lebih baik).

Kegiatan : pada pertemuan ke dua ini diawali doa dan menanyakan kesiapan untuk mengikuti bimbingan kelompok teknik *role playing* sebelum masuk pada bimbingan kelompok peneliti memberikan *ice breaking* agar dapat

menghangatkan situasi di dalam kelas, setelah pemberian *ice breaking*, peneliti melanjutkan dengan memberikan pemahaman serta tujuan dalam bimbingan kelompok pada pertemuan kedua. Setelah anggota kelompok memahami tujuan yang ingin di capai maka peneliti kembali memberikan skenario yang berisi dialog dokter dan pasien. Dengan begitu peserta didik dapat memahami betapa pentingnya kedisiplinan yang harus dimiliki oleh setiap orang. Setelah peserta didik paham peneliti memberikan waktu 45 menit untuk bermain peran. Pada pertemuan kedua ini anggota kelompok mulai berani, tidak ada hambatan selama proses *role playing*, dan anggota kelompok mengerti apa yang ingin mereka lakukan.

Treatment : pada pertemuan kedua ini peneliti menilai bahwa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* mulai ada perubahan mulai dari sikap dan perilakunya, dan bisa membedakan perilaku yang baik dan tidak. Peneliti beranggapan bahwa pertemuan kedua sudah berhasil dalam melakukan bimbingan

kelompok teknik *role playing*, kemudian peneliti memberikan waktu berdiskusi dan evaluasi apakah ada keluhan dari para anggota kelompok yang telah mengikuti kegiatan ini.

Pengakhiran : setelah evaluasi pengkaji menyampaikan terimakasih atas partisipasinya telah hadir dalam kegiatan bimbingan kelompok, dalam hal ini peneliti berharap agar anggota kelompok yang telah hadir dan mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dapat lebih meningkatkan lagi kedisiplinan di sekolah dan tidak membolos pada waktu jam sekolah. Kemudian peneliti mengakhiri pertemuan kedua ini dan memberikan tugas bahwa pada pertemuan terakhir harus lebih baik lagi dan harus bisa lebih meningkatkan kedisiplinannya.

c. Pertemuan ketiga

Hari/tanggal : senin/ 16-05-2022

Pukul : 08:00-selesai

Tempat :MTs Al-Mukhlisin

Tujuan : untuk membantu anggota kelompok mencapai suatu tujuan yaitu meningkatkan kedisiplinan dan mengarahkan anggota

kelompok untuk berperilaku baik, dan menjelaskan bahwa perilaku tidak baik akan menjadi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan : pada pertemuan terakhir pengkaji memulai dengan pembacaan doa dan menanyakan kesiapan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Pada konversi ini peneliti menguraikan tujuan-tujuan pada saat melakukan bimbingan kelompok teknik *role playing*, sebelum *role playing* dimulai peneliti kembali memberikan *ice breaking* agar dapat menghangatkan situasi kelas dan anggota kelompok lebih semangat lagi dalam melakukan bimbingan kelompok, kemudian peneliti memberikan pemahaman bahwa pada pertemuan terakhir ini harus dapat ditingkatkan lagi kedisiplinannya dan harus dibiasakan bahwa kedisiplinan sangat penting untuk diterapkan. Kemudian peneliti memberikan skenario yang berisi dialog manager dan pasien yang terlambat masuk kerja, alasan peneliti memberikan skenario manager dan karyawan agar menjadi

gambaran bahwa orang yang tidak disiplin akan mempengaruhi kualitas dirinya, orang yang tidak disiplin akan rugi. Setelah anggota kelompok memahami isi skenarionya peneliti memberikan waktu 45 menit untuk bermain peran dengan baik.

Kelebihan : saat memainkan peran, anggota kelompok dapat memainkan peran dengan baik sesuai dengan skenario yang diberikan.

Kelemahan : ada salah satu anggota yang sakit jadi cukup menyita sedikit waktu dalam bermain peran, sebelum diakhiri peneliti memberikan waktu untuk berdiskusi dan evaluasi apa saja yang didapat pada pertemuan ini. Setelah semua kelompok mengutarakan semua pendapatnya.

Pengakhiran :peneliti mengakhiri pertemuan ini dan memberikan pemahaman, bahwa kedisiplinan sangat penting bagi kehidupan sehari-hari.

5. Data pengukuran akhir (*post-test*)

Dari hasil *treatment* yang diberikan kepada delapan siswa dengan *treatment role playing* selama 3 kali dalam melakukan bimbingan kelompok, selanjutnya yaitu melakukan *post-test* (pengukuran akhir). *Post-test* diukur terhadap skala kedisiplinan siswa yang sama, yang bertujuan untuk menentukan kisaran

tingkat kedisiplinan siswa. Apakah ada perbedaan tingkat skor kedisiplinan siswa setelah diberikan perlakuan atau sebaliknya tidak ada perbedaan skor kedisiplinan siswa setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Tabel 4.4 Data *post-test*

No	Subjek penelitian	Skor kedisiplinan siswa	Interpretasi
1	AM	83	Baik sekali
2	A	74	Baik
3	EFR	75	Baik
4	FZH	72	Baik
5	FNF	80	Baik sekali
6	NS	68	Cukup baik
7	NA	63	Cukup baik
8	ST	75	Baik

Tabel di atas merupakan data hasil *post-test* (pengukuran akhir) setelah diberikan *treatment*.

6. Pembuktian Hipotesis

Berdasarkan deskripsi diatas, langkah selanjutnya yaitu menganalisis data dengan landasan rumusan dan tujuan masalah untuk membuktikan sebuah hipotesis. Dari hasil pengukuran awal dan akhir yang telah dilakukan, maka langkah selanjutnya yaitu membandingkan hasil pengukuran awal dan akhir. Penelitian ini menggunakan data non parametrik, maka analisis datanya menggunakan uji jenjang wilcoxon. Analisis data wilcoxon bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hipotesis yang peneliti lakukan dengan bantuan SPSS Versi 25,0.

Hipotesis yang digunakan peneliti yaitu bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas IX MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan

artinya terdapat skor yang berbeda antara pengukuran awal dan akhir setelah *treatment*.

Tabel 4.5 Output Uji Wilcoxon

Wilcoxon Signed Ranks Test

		Rank		
		N	Mean Rank	Sum of Rank
Post Test- pre test	Negative Rank	0 ^a	,00	,00
	Positive Rank	8 ^b	4,50	36,00
	Ties	0 ^c		
	Total	8		

- a. Posttest < pretest
- b. Posttest > pretest
- c. Posttest = pretest

Test statistics	
Posttest-pretest	
Z	-2,521 ^b
Asymp.Sig. (2-tailed)	,012

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on Negative Ranks

Hasil dari uji wilcoxon pada *Negative Ranks* atau selisih (negatif) antara *Pre-Test* dan *Post-Test* 0, baik itu pada nilai N, *Mean Rank*, maupun *Sum Rank*. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan dari nilai *Pre-Test* ke nilai *Post-Test*. Sedangkan *Positif Rank* atau selisih (positif) antara *Pre-Test* dan *Post-Test*. Disini terdapat 8 data positif (N) yang artinya ke 8 siswa mengalami peningkatan dari nilai *Pre-Test* ke nilai *Pos-Test*. *Mean Rank* atau rata-rata peningkatan tersebut adalah 4,50. Sedangkan jumlah ranking positif atau *Sum of Ranks* adalah 36,00, serta nilai

ties adalah 0, maknanya tidak ada persamaan nilai antara *pre-test* dengan nilai *post test*.

Pedoman yang digunakan untuk mengambil ketentuan dalam uji Wilcoxon :

- 1) Jika nilai $AsympSig. < 0,05$, maka Hipotesis diterima
- 2) Jika nilai $AsympSig. > 0,05$, maka Hipotesis ditolak

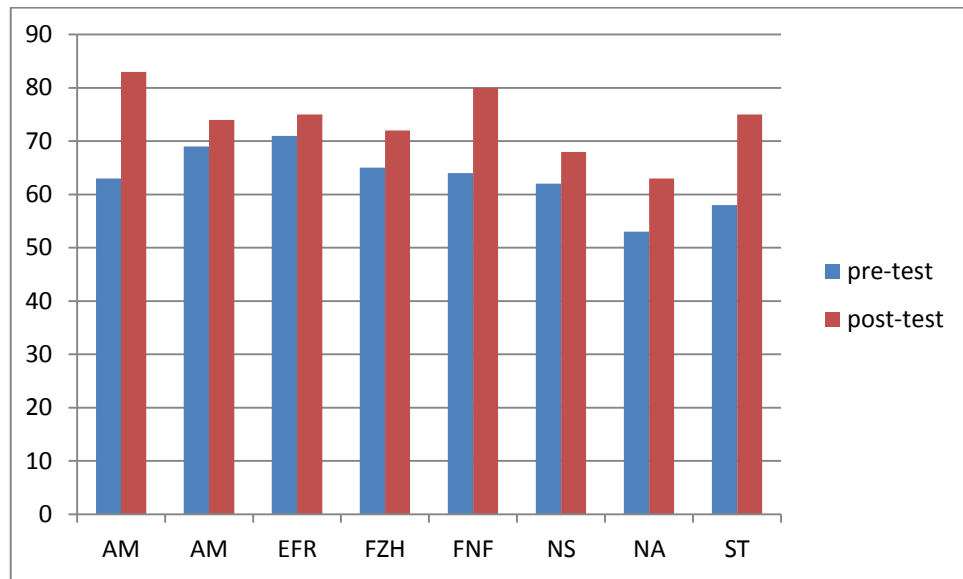
Berdasarkan output *Test statistics* diketahui nilai *Asymp. Sig. (2Tailed)* bernilai 0,012 lebih kecil dari $< 0,05$. maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Artinya ada perbedaan antara *Pre-Test* dan *Post-Test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan siswa meningkat.

Tabel 4.6 perbedaan *pre-test* dan *post-test*

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Beda	Keterangan
1	AM	63	83	20	Meningkat
2	A	69	74	5	Meningkat
3	EFR	71	75	4	Meningkat
4	FZH	65	72	7	Meningkat
5	FNF	64	80	16	Meningkat
6	NS	62	68	6	Meningkat
7	NA	53	63	10	Meningkat
8	ST	58	75	17	Meningkat

Dengan hal ini bimbingan kelompok menggunakan teknik bermain peran dapat mengembangkan kedisiplinan siswa kelas IX di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) bimbingan kelompok teknik *role playing*. Jadi hipotesis “bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa kelas IX di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan” dapat diterima.

Tabel 4.7 diagram perbandingan kedisiplinan siswa antara skor *pre-test* dan *post-test*



Dari diagram di atas dapat dilihat lebih jelas lagi perbandingan antara skor *pre-test* dan *post-test*, sehingga diketahui sampel yang tingkat kedisiplinan menurun dan meningkat setelah diberikannya *treatment* yang berupa teknik *role playing* oleh peneliti.

7. Hasil wawancara dengan guru BK

Peneliti mewawancarai guru BK apakah siswa di MTs Al-Mukhlisin masih terdapat siswa terlambat datang ke sekolah dan apakah masih ada yang melanggar peraturan di sekolah?

“ selama diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menurut saya siswa tersebut mulai ada perubahan. Seperti yang sebelumnya sering terlambat dan membolos sekarang sudah datang tepat waktu sebelum pembacaan yasin di mulai. Dalam mengerjakan tugas juga sudah ada perubahan meskipun tugasnya tidak semua benar akan tetapi saya menghargai karena

menurut saya siswa tersebut sudah memiliki semangat untuk mengerjakannya”.¹

8. Hasil wawancara dengan siswa

Peneliti mewawancarai siswa setelah diberikan *treatment* teknik *role playing* apakah ada perubahan pada siswa yang sering terlambat? Perubahannya seperti apa?

“setelah saya mengikuti bimbingan kelompok teknik *role playing*, saya sedikit mulai ada perubahan yaitu jika sebelumnya saya sering terlambat datang ke sekolah atau kadang sering membolos sekolah saya sudah tidak pernah terlambat dan membolos sekolah, meskipun terkadang saya sangat malas untuk bersekolah tapi sekarang mulai semangat karena teringat orang tua yang membiayai sekolah saya takut nanti orang tua saya merasa kecewa jika saya tidak sungguh-sungguh dalam bersekolah. Dan ketika ada tugas saya sudah mengerjakan sendiri tidak bergantung kepada teman, insya allah saya akan pertahankan perilaku yang baik tersebut agar orang tua saya merasa bangga jika saya bisa meraih apa yang sedang saya cita-citakan. Dan saya akan terus belajar agar nilai saya meningkat. Dan mengingat sebentar lagi saya kelas X jadi saya akan ingin memberikan contoh yang baik kepada adik-adik kelas”.²

B. Pembahasan

Efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Kedisiplinan merupakan hal yang harus diterapkan dan ditanam sejak dini, disiplin adalah segala peraturan atau regulasi yang ditetapkan oleh lembaga (keluarga, sekolah dan lain sebagainya) dan harus di dipatuhi oleh semua orang. Disiplin tumbuh dengan baik ketika

¹Sri Wahyuningsih guru BK, *wawancara langsung*, (20 Mei 2022), Jam 09.00 WIB

²Abil siswa kelas IX, *Wawancara Langsung*, (20 April 2022), Jam 10.00. WIB

siswa mempelajari dari kehendak siswa itu sendiri, tetapi jika disiplin siswa tidak didasarkan pada kehendak siswa sendiri maka disiplin tidak akan tumbuh. Pada saat anak memasuki masa remaja awal pendidikannya yang di tempuh SMP/MTs. Biasanya pada masa ini anak-anak masih tidak terkontrol oleh emosionalnya terkadang tidak bisa menilai hal baik dan buruk. Kebiasaan yang sering ditemui pada saat usia remaja SMP/MTs adalah sering terlambat dan membolos, kebiasaan buruk seperti ini harus di buang agar tidak dicontoh oleh adik-adik kelasnya.

Pada penelitian ini, sebelum melakukan *treatment* maka peneliti terlebih dahulu mengukur siswa yang mempunyai tingkat kedisiplinan yang rendah dengan skala kedisiplinan siswa (*pre-test*). Peneliti kemudian memberikan *treatment* bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kedisiplinan peserta didik.

Berdasarkan instrument penelitian *pre-test* kedisiplinan siswa, sebanyak 8 siswa dengan nilai kedisiplinan rendah akan dijadikan sebagai sampel penelitian. Delapan siswa tersebut akan diberikan *treatment* bimbingan kelompok teknik *role playing*, dimana siswa tersebut akan diberikan kesempatan untuk mengungkapkan masalahnya yang berkaitan dengan kedisiplinan siswa tersebut.

Sebelum masuk pada penekanan tingkah laku yang baik, maka peneliti terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa bahwa tingkah laku yang tidak baik sangat mempengaruhi masa depannya

salah satunya tidak disiplin. Jika siswa terus-menerus melanggar tata tertib yang ada di sekolah tanpa ada peningkatan untuk berubah untuk disiplin, maka hal tersebut akan berdampak pada siswa yang memiliki kemauan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, begitupun sebaliknya ketika siswa memiliki perilaku yang baik hal tersebut akan menguntungkan pada dirinya sendiri.

Setelah melakukan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, peneliti menetapkan skala disiplin siswa untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa setelah *treatment*. Terbukti dari hasil analisis statistik non parametrik menggunakan test wilcoxon.

Dari hasil tersebut diperoleh r hitung = 0 dan r tabel = 1 maka hipotesis dapat diterima. Artinya efektif untuk mengajarkan teknik bermain peran untuk meningkatkan kedisiplinan siswa kelas IX karena r hitung < r tabel. Meningkatnya kedisiplinan siswa didukung oleh pernyataan yang diberikan setelah melakukan bimbingan kelompok teknik *role playing* bahwa saat ini mereka telah memanfaatkan waktu dengan baik, tidak terlambat datang ke sekolah, dan tidak membolos lagi, perlahan-lahan meninggalkan perilaku tidak baiknya yang menyebabkan tingkat kedisiplinan rendah.

Dalam hal ini, kedelapan siswa tersebut ada yang sama mengalami peningkatan skor dan ada yang tidak sama. ada yang mengalami peningkatan skor sebanyak 4 hingga peningkatan skor

sebanyak 20. Karena kedelapan siswa tersebut memiliki kemampuan dan perilaku yang berbeda. Ada yang cepat paham menerima instruksi dan penjelasan yang telah diberikan, ada juga yang belum bisa memahami penjelasan mengenai kedisiplinan yang diberikan.

Efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kedisiplinan siswa dapat dilihat pada hasil uji hipotesis. Apabila H_a diterima berarti bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa, apabila H_a ditolak maka bimbingan kelompok teknik *role playing* tidak efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Achmad Juntika Nurihsan dalam buku “Bimbingan dan Konseling” dengan Berbagai Latar Belakang bahwa Bimbingan kelompok adalah bentuk bimbingan pribadi yang dilakukan dalam situasi kelompok dan dapat berupa kegiatan kelompok yang terlibat dalam berbagai informasi atau pendidikan, pekerjaan, pribadi ataupun sosial.³

Menurut Wibowo, bimbingan kelompok menginformasikan pemimpin kelompok, memimpin diskusi, memungkinkan anggota kelompok menjadi lebih ramah, dan membantu anggota kelompok mencapai tujuan yang sama.⁴

³Abdu Rahman, *Pengaruh Teknik Role Playing pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying pada Siswa Bermasalah di SMK Negeri 1 Barru*, Jurnal Bimbingan dan Konseling (Vol. 6 No 2 Oktober 2019),.57

⁴Eka Sari Setianingsih, Dkk. *Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterbukaan Diri Siswa*, Jurnal Bimbingan Konseling, (Volume 3(2), 2014), hlm.77.

Dari teori tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa bimbingan kelompok di atas dapat membantu anggota kelompok mencapai tujuan bersama. Layanan bimbingan kelompok diberikan kepada siswa dengan tingkat kedisiplinan yang rendah, teknik bimbingan kelompok diyakini efektif dalam mendukung kedisiplinan siswa. Hal ini didasarkan pada anggapan bahwa penggunaan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa.

Bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran efektif, karena merupakan kegiatan yang mengarahkan anggota kelompok lebih bersosialisasi dan berdiskusi untuk mencapai tujuan yang sama. Sama halnya dengan skripsi yang berjudul “Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kecemasan Berbicara di Depan Kelas Pada Siswa Kelas VII G MTS Negeri 2 Banjarnegara” yang ditulis oleh Diana Kusuma Astuti menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memberikan dampak positif bagi siswa yang mengalami kecemasan, dengan memberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* yang tepat disarankan efektif untuk meningkatkan kecemasan.⁵

Keefektifan bimbingan kelompok juga dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa setelah diberikan *treatment*. Dari hasil data wawancara yang dilakukan peneliti, sebelumnya perilaku yang

⁵ Diana Kusuma Astuti, *Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Kecemasan Berbicara Di Depan Kelas Pada Siswa Kelas VII G MTs Negeri Banjarnegara*, (Skripsi: Universitas Negeri Semarang, 2016/2017), hlm.52

tidak baik seperti terlambat datang kesekolah, sering membolos perlahan perilaku tersebut mulai dirubah dan menggantikannya dengan perilaku yang baik seperti datang kesekolah tepat waktu dan tidak membolos lagi.

Oleh karena itu, bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Dalam bimbingan kelompok, keterampilan bermain peran diharapkan dapat mengubah perilaku buruk menjadi perilaku yang baik. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.