

ABSTRAK

Holifah, 2022, *Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan*, Skripsi, Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura (IAIN MADURA), Pembimbing: Anna Aisa, M.Pd.

Kata kunci: Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Playing*, Kedisiplinan Siswa

Bimbingan kelompok adalah pemberian bantuan kepada konseli /peserta didik melalui kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 2-10 orang untuk maksud pencegahan masalah, pemeliharaan nilai-nilai atau pengembangan keterampilan hidup yang dibutuhkan. Dalam bimbingan kelompok terdapat berbagai asas salah satunya yaitu asas kerahasiaan, para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa yang dibahas dalam kelompok, terutama hal yang tidak layak di ketahui orang lain. Salah satu teknik yang dilakukan dalam bimbingan kelompok yaitu teknik *Role Playing*. Teknik *Role Playing* merupakan sebuah upaya pemecahan permasalahan yang berhubungan kehidupan interaksi sosial dan melalui sebuah peragaan tindakan atau bermain peran.

Sedangkan kedisiplinan merupakan kesadaran dan kesediaan seseorang menaati semua peraturan dan norma-norma sosial yang berlaku. Orang yang disiplin tentunya sudah memiliki pondasi karakter dalam berbangsa dan negaranya, kedisiplinan dalam proses pendidikan sangat diperlukan karena dengan adanya disiplin dapat menjaga proses belajar mengajar dengan baik.

Sesuai dengan pemaparan diatas, maka rumusan masalah yang terkandung dalam kajian penelitian ini yaitu apakah bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa dan apakah ada perubahan pada tingkat kedisiplinan siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*?

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dimana awal pertemuan peneliti menyebarkan skala kedisiplinan agar mengetahui tingkat kedisiplinan siswa kemudian diberikan treatment berupa teknik *role playing* dan diakhiri dengan pengukuran kembali menggunakan skala kedisiplinan agar peneliti tahu perbedaan skor kedisiplinan siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Tingkat efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kedisiplinan siswa kelas IX dengan rata-rata nilai peningkatan 4,50, yang hal itu dapat dibuktikan dengan nilai *Asympig.Sig* yaitu 0,012 yang lebih kecil dari 0,05 yang artinya ada peningkatan yang signifikan nilai antara *pre-test* ke *post-test*.