**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Manusia pada hakikatnya adalah mahkluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa ada bantuan orang lain. Saling tolong menolong adalah suatu hal yang paling penting dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi tolong menolong yang dimaksudkan adalah yang bersifat universal dalam konteks yang bermanfaat baik bagi diri pribadi maupun orang lain.

Sebagai mahkluk sosial, manusia pada dasarnya tidak lepas dari tuntutan pergaulan sosial yang melibatkan hubungan antara manusia yang satu dengan yang lainnya. Begitupun kebutuhan setiap manusia yang tidak bisa hidup tanpa ada bantuan baik berupa material, fisik, maupun psikologis dari orang lain. Bantuan atau pertolongan yang diberikan kepada seseorang tidak terlepas dari adanya perasaan solidaritas dan rasa ihklas yang timbul dari dalam diri setiap manusia.

Berbagai kecenderungan yang akan muncul dipermukaan dewasa ini yang ditunjang oleh faktor pesatnya laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sangat sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa kehidupan masa yang akan datang yang tidak dapat dipungkiri akan menjadi sarat pilihan yang sangat rumit. Hal ini berarti bahwa manusia akan semakin didesak kearah kehidupan yang kompetitif dan dapat mengikis prososial yang sebenarnya. Ini merupakan suatu cerminan dari masyarakat yaitu timbulnya perilaku saling tolong-menolong atau saling membantu satu sama lain tanpa pamrih. Sebagai mahluk sosial, setiap orang pasti memiliki sifat ketergantungan, harus saling membantu agar manusia dapat melangsungkan kehidupannya ataupun membantu orang lain sebagai wujud perilaku prososial yang timbul dalam diri manusia. Perilaku prososial sangatlah penting dimiliki oleh setiap orang tidak terkecuali seorang siswa yang sementara menempuh proses pendidikan. Perilaku prososial tidak hanya harus diwujudkan dalam bentuk materi, fisik, maupun psikologis. Oleh sebab itu, setiap siswa seharusnya memiliki jiwa sosial karena tidak selamanya orang dalam kedudukannya selalu membantu orang lain, akan tetapi terkadang juga harus dibantu atau membutuhkan bantuan orang lain.

Berbagai gejala-gejala prososial yang rendah pada siswa pada umumnya seperti selalu menertawakan apabila temannya sedang terjatuh, merasa cuek dengan keadaan temannya yang mengalami kesulitan, tidak mau membantu temannya dalam pelajaran, tidak mau membantu orang yang mengharapkan bantuannya, merasa tidak beruntung jika menolong orang, tidak mau meminjamkan uang kepada orang yang sedang membutuhkan, merasa rugi jika berkorban kepada orang yang sedang sakit, tidak mau menjenguk teman jika ada yang sakit, tidak mau membantu orang yang ia tidak kenal, serta tidak mau membantu temannya yang tidak sepadan dengannya dilihat dari aspek ekonomi.

Hasil penelitian tentang perilaku prososial siswa yang rendah, terungkap melalui penelitian yang dilakukan oleh Amriana (2007: 43). Penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 11 responden (11, 58%) siswa mempunyai perilaku prososial dalam kategori rendah dan tidak ada responden yang memiliki perilaku prososial dalan kategori sangat rendah. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suwarno Cipto (2005: 72). Penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata tingkat sikap prososial siswa pada kelas VIII SMP Negeri I Wiradesa Tahun Pelajaran 2005/2006 setelah mendapat layanan bimbingan kelompok, lebih tinggi dibanding sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok. Sebelum adanya layanan bimbingan kelompok (*pre-test*), siswa mempunyai skor rata-rata tingkat sikap prososialnya sebesar 3, 26 atau berada pada kategori Sangat Tinggi (ST) ini menunjukkan bahwa karakteristik sikap prososial yang dimiliki siswa sudah cukup bagus namun masih bisa ditingkatkan. Setelah adanya layanan bimbingan kelompok mempunyai skor rata-rata tingkat sikap prososialnya sebesar 3, 80 atau berada pada kategori Sangat Tinggi (ST) ini mengindikasikan sudah ada peningkatan dalam karakteristik sikap prososial yang dimiliki siswa terbukti setelah adanya layanan bimbingan kelompok skor rata-ratanya meningkat.

Dengan adanya layanan bimbingan kelompok tersebut ternyata mampu meningkatkan skor rata-rata sikap prososial siswa sebesar 0,540. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sikap prososial siswa sebelum mendapat layanan bimbingan kelompok dengan sesudah mendapat layanan bimbingan kelompok adalah berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan. Layanan bimbingan kelompok efektif dalam menumbuhkan sikap prososial bagi siswa. Karena dalam kegiatan bimbingan kelompok selain bisa untuk membahas suatu topik permasalahan juga bisa untuk melatih kemampuan siswa baik kemampuan untuk mengungkapkan pandapat dalam forum maupun untuk melatih siswa belajar berinteraksi sosial dalam kelompok sehingga nantinya akan terjadi proses pembelajaran yang bisa berbentuk sikap maupun perilaku siswa. Berdasarkan pada hasil penelitian sebelumnya diatas, maka peneliti tertarik ingin mencoba untuk meningkatkan perilaku prososial siswa dengan menggunakan metode *role playing*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembimbing pada survey awal peneliti di Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang pada tanggal 20 Desember 2010, diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa siswa yang sering menunjukkan rasa sosial terhadap temannya baik di sekolah maupun di luar sekolah. Walaupun ada pula siswa yang kurang memiliki perilaku prososial. Hal tersebut ditandai dengan beberapa indikasi yang ditunjukkan di sekolah, seperti tidak mau bersahabat dengan orang yang dinilai tidak sepadan dengannya dari aspek ekonomi, hanya mau membantu temannya jika ada imbalan, merasa cuek dengan keadaan temannya yang sedang membutuhkan bantuan, kurang berinisiatif berkorban untuk membantu temannya yang mengalami sakit untuk meringankan bebannya, tidak mau membantu temannya dalam hal pelajaran dan berbagai indikasi ada sejumlah siswa yang memiliki perilaku prososial yang rendah.

Berdasarkan fenomena diatas, maka sebagai tenaga pendidik khususnya guru pembimbing bersama guru mata pelajaran perlu adanya pemahaman dan kemampuan untuk menerapkan metode *role playing*. Metode *role playing* ini efektif dan efisien dalam memberikan pemahaman kepada siswa bagaimana mendramatisasikan masalah sosial sebagai upaya meningkatkan sikap prososial siswa karena sangat bermanfaat bagi siswa dan disenangi oleh masyarakat.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial dapat ditingkatkan dengan metode *role playing*, karena melalui *role playing*, para siswa dapat diharapkan mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu teknik dalam konseling kelompok metode *role playing* berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui metode ini para siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sebaya. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi siswa. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui metode ini siswa juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Menurut Corsini (Romlah, 1989: 112) *Role Playing* mempunyai tujuan yaitu:

1. Alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.
2. Media pengajaran, melalui proses modeling anggota kelompok dapat belajar dengan lebih efektif keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah.
3. Metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan latihan tertentu, melalui keterlibatan secara aktif dalam proses permainan peranan, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-pengertian baru dan mempraktekkan keterampilan-keterampilan baru.

Berdasarkan pernyataan tersebut diatas, maka peneliti tertarik memilih judul skripsi ”penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang” sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan bahwa selama ini belum pernah dilakukan penelitian dengan permasalahan yang sama yang bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan perilaku prososialnya, disamping itu jumlah tenaga pembimbing di sekolah tersebut masih kurang dan bukan alumni dari psikologi pendidikan murni sehingga penulis terinspirasi untuk melakukan penelitian agar dapat membantu permasalahan siswa yang ada disekolah tersebut. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba menerapkan dan melihat seberapa keefektifan penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan perilaku prososial siswa.

**B. Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perilaku prososial siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan metode *role playing* pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang ?
2. Apakah ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap peningkatan perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang ?
3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran perilaku prososial siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan metode *role playing* pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang ?
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap peningkatan perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang ?
3. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi akademisi UNM, sebagai bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Psikologi Pendidikan dan Bimbingan dalam upaya meningkatkan mutu mahasiswa dalam jurusan tersebut.

b. Bagi peneliti, menjadi masukan dan acuan dalam mengembangkan penelitian dimasa mendatang, serta menjadi referensi yang berharga sebagai calon pembimbing.

2. Manfaat Praktis

* + - * 1. bagi guru pembimbing (konselor sekolah), diharapkan menjadi masukan dalam memberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* terhadap siswa sebagai upaya dalam meningkatkan perilaku sosial.
        2. Bagi siswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai latihan untuk membantu dirinya dalam mengatasi masalah yang dihadapi.
        3. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran atau rujukan kedepannya jika sudah terjun kelapangan sebagai seorang pembimbing.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
   1. **Metode *Role Playing* Sebagai Teknik Bimbingan**

*Role playing* merupakan salah satu teknik konseling kelompok yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan siswa. Pengalaman yang diperoleh dari teknik ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterprestasikan suatu kejadian. Melalui *role playing*, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

1. Makna *role playing*

Secara umum metode *role playing* adalah salah satu model pembelajaran dari metode *cooverative learning* dengan memerankan tokoh-tokoh atau adegan-adegan sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. *Role playing* merupakan suatu permaianan di mana peserta mengasumsikan peran dari salah satu karakter khayal dan secara kolaboratif menciptakan atau mengikuti cerita. Peserta menentukan tindakan dari karakter mereka, pemeran yang didasarkan kepada mereka, dan tindakan berhasil atau gagal menurut suatu system format petunjuk dan aturan. Didalam aturan pemain dapat penciptaan dan penunjukan dengan bebas aneka pilihan mereka membentuk hasil dan arah menyangkut permainan itu.

9

*Role playing* adalah suatu metode yang menggunakan unsur memainkan peranan tertentu atau suatu teknik drama dalam suatu situasi yang diciptakan, dimana situasi individu ikut serta tidak sebagai individu itu sendiri, tetapi dalam peranan orang lain dengan maksud banyak belajar dan mengerti lebih berbagai keterampilan dan sikap dalam hubungan antarta manusia. “Sukardi dan Desak Made (1990: 144)

Dalam kamus Bimbingan dan Konseling (Thantawy, 1992: 89) juga mengemukakan bahwa:

*Role playing* salah satu teknik bimbingan dalam kelompok. Teknik bimbingan ini dilakukan/dimainkan dengan cara bermain peranan tentang situasi masalah sosial. Setelah dilakukan bermain peran kemudian diadakan diskusi tentang cara-cara pemecaham masalah tersebut. Melalui akting yang ditampilkan pemain peranan belajar menyatakan pikiran, secara bebas untuk menyatakan dirinya, dan mengembangkan kepercayaan diri *(self-confidence).*

Sedangkan menurut Romlah(1989: 109) *Role playing* mempunyai empat macam arti, yaitu:

1. Sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memerankan peran tertentu sesuai dengan lakon yang telah ditulis, dan memainkannya dengan tujuan hiburan.
2. Sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial.
3. Suatu perilaku tiruan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan.
4. Sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan dimana individu memerankan situasi yang *imaginative*, dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harusnya bertingkah laku.

Namun dalam pelaksanaan bimbingan dan psikoterapi, permainan peranan diartikan seperti pada kategori ke empat. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Bennett (Romlah, 1989: 109) bahwa:

Permainan peranan adalah suatu alat belajar untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang pararel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Menurut Sudrajat (2010) *role playing* adalah:

Teknik untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan yang menekan (perasaan-perasaan negatif) melalui suatu suasana yang dikondisikan sedemikian rupa sehingga klien dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri melalui peran tertentu.

Dalam kamus istilah bimbingan dan penyuluhan (Sukardi & Sumiati, 1983: 144) dijelaskan bahwa:

Role playing adalah salah satu metode yang mempergunakan unsur memainkan peranan tertentu atau suatu teknik drama dalam suatu situasi yang diciptakan, dimana si individu ikut serta, tidak sebagai individu itu sendiri tetapi dalam peranan orang lain dengan maksud lebih banyak belajar dan mengerti lebih berbagai keterampilan dan sikap dalam hubungan antar manusia. Atau dalam praktek salah satu masalah yang kerap dihadapi siswa dalam pergaulan sehari-hari diperankan atau dimainkan oleh beberapa siswa dengan tujuan untuk bersama-sama mencari penyelesaian.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah pengeksplorasian hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya secara bersama-sama sehingga para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

1. Tujuan *role playing*

*Role playing* oleh Corsini (Romlah, 1989: 112) mempunyai tujuan antara lain:

1. Alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.
2. Media pengajaran, melalui proses modeling anggota kelompok dapat dapat belajar dengan lebih efektif keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah.
3. Metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan latihan tertentu, melalui keterlibatan secara aktif dalam proses permainan peranan, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-pengertian baru dan memeperaktekkan keterampilan-keterampilan baru.

1. Kelebihan dan kelemahan *role playing*

Sukardi (1983: 117-118) kelebihan metode *role playing* adalah melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar. Selain itu kelebihan metode ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melaui pengamatan pada waktu melakukan eksperimen.
4. Sangat menyenangkan bagi siswa, sehingga memungkin kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
5. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan dan sullit untuk dilupakan.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Sedangkan menurut Sukardi (1983: 117-118) kelemahan metode *role playing* antara lain:

1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif lama/panjang.
2. Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa, dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebayakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja memberi kesan yang kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat di sajikan melalui metode ini.
6. *Role playing* sebagai kegiatan belajar

Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. *Role playing* merupakan salah satu alternative yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa *role playing* merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, *role playing* diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa.

*Role playing* dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah siswa bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, siswa berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasikan perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.

1. *Role playing* sebagai pendekatan dalam layanan bimbingan dan konseling

Dalam pemberian layanan bimbingan kepada siswa di sekolah, ada dua macam teknik pendekatan yaitu teknik kelompok dan teknik individual. Salah satu teknik kelompok adalah *role playing*, yang dapat juga digunakan dalam pelaksanaan konseling kelompok untuk meningkatkan sikap prososial siswa.

Melalui kegiatan-kegiatan kelompok konselor dapat membantu siswa-siswi untuk memahami masalah manusia pada umumnya, mendorong pemahaman diri dan pemahaman terhadap orang lain, dan mengurangi ketegangan-ketegangan yang dialami.

1. Langkah-langkah *Role playing*

Pelaksanaan *role playing* hendaknya dapat berlangsung secara optimal agar memberi dampak yang positif demi peningkatan kemampuan siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, maka dalam pelaksanaannya diperlukan prosedur dan langkah-langkah mulai dari persiapan sampai pada tahap evaluasi dan ulangan permainan.

Romlah (1989: 115) mengemukakan langkah-langkah dalam pelaksanaan *role playing* sebagai berikut:

1. Persiapan, fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan diperankan dan tujuan pelaksanaannya, kemudian dilakukan tanya jawab untuk memperjelas masalah peranan-peranan yang akan dimainkan.
2. Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu. Pemilihan peran dapat dilakukan secara sukarela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok atau kedua-duanya.
3. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk megobservasi pelaksanaan permainan. Hasil oservasi kelompok penonton adalah bahan diskusi setelah permainan selesai.
4. Melaksanakan *role playing*. Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk berembug beberapa menit untuk menyiapkan diri bagaimana peran itu akan dimainkan, setelah siap dimulailah permainan masing-masing pemeran memainkan perannya sesuai dengan imajinasinya tentang peran yang dimainkannya. Dalam permainan ini diharapkan terjadi identifikasi yang sebesar-besarnya antara pemain maupun penonton dengan peran-peran yang dimainkan.
5. Evaluasi dan diskusi. Setelah selesai permainan diadakan diskusi mengenai pelaksanaan pemainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk membicarakan tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah dan kesan para pemain dalam memainkan perannya. Balikan yang paling lengkap adalah video yang diambil pada saat permainan berlangsung dan kemudian diputar kembali.
6. Ulangan permainan, dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan permainan atau tidak. Ulangan permainan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Adapun cara-cara tersebut adalah sebagai berikut:
   1. Bertukar peran (*role reversal*)

Bertukar peran terjadi bila seorang pemain diminta untuk memainkan peran yang sebelumnya diperankan oleh orang lain. Misalnya pemain A (orang tua) diminta untuk memainkan peran yang semula dipegang oleh pemain B (anak yang protes). Tujuan dari pertukaran peran ini adalah untuk:

* 1. Mengklarifikasi situasi, dengan melihat bagimana orang lain memerankan peran yang sama pemain dapat melihat dan menghayati situasinya dengan lebih jelas.
  2. Meningkatkan spontanitas, dengan bertukar peran pemain menjadi terus bertumbuh dan lebih bebas dan tidak terikat pada pola-pola perilaku tertentu, serta dipaksa untuk menilai kembali perilakunya melalui sudut pandang yang lain.
  3. Untuk meningkatkan pengertian dan kesadaran bagaimana orang lain merasakan dan melakukan hal yang sama.

1. Peran ganda *(doubling)*

Peran ganda terjadi apabila ada orang ketiga yang ikut bermain dalam permainan peranan dengan mengisi suara salah seorang pemain. Dasar dari cara ini adalah apabila berinteraksi dengan orang lain, kita memikirkan berbagai macam hal, sehingga kita tidak mempunyai cukup waktu untuk merespon dengan tepat dan cepat. Pikiran dan perasaan bergerak lebih cepat dari pada kata-kata. Orang ketiga, biasanya fasilitator, bertugas mengisi suara dari salah satu pemeran utama. Tujuan dari pengisian dialog ini adalah untuk membantu kelancaran permainan dan memberikan wawasan baru terhadap masalah yang sedang disosiodramakan.

1. Teknik cermin (*the mirror technique*)

Anggota kelompok yang lain diminta menirukan peran yang dibawakan oleh salah seorang pemain seperti pada waktu pemain itu memerankannya supaya tenik ini tidak menimbulkan tekanan pada pemain yang ditirukan pola permainannya. Sebaiknya peran yang ditirukan lebih dari satu peran.

1. Teknik kursi kosong (*the empty chair technique*)

Teknik ini digunakan bila anggota kelompok mengalami kesulitan untuk berinteraksi secara langsung dengan anggota kelompok lain. Anggota yang bersangkutan diminta untuk berkomunikasi dengan kursi kosong sebagai ganti lawan perannya. Setelah ia dapat lancar berbicara, seseorang yang diminta untuk mengisi kursi itu dan memerankan peran yang sebenarnya.

1. Bermain peranan sendiri (*monodrama)*

Sering terjadi seseorang dapat meningkatkan penghayatannya terhadap peran yang dimainkannya dengan bermain peran sendiri dengan berpindah-pindah tempat duduk ke tempat duduk pemeran yang lain dan melakukan monolog. Misalnya seorang individu memerankan pengawas dan kemudian pindah tempat duduk memerankan kepala sekolah.

Setelah selesai permainan, diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk membicarakan: tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah, dan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya.

**2.** **Perilaku Prososial**

**a. Pengertian perilaku prososial**

Perilaku mengarah kepada perbuatan yang dilakukan, baik perbuatan itu bersifat positif atau negatif. Ukuran perilaku dapat dilihat dari sering tidaknya perilaku diperbuat. Azwar (1988: 21) mengemukakan:

Perilaku mengacu pada dua aspek yaitu perilaku yang dinampakkan dan yang tidak dinampakkan yang tercermin dari pernyataan atau perkataan yag diucapkan”. Perilaku tersebut bisa berbentuk verbal dan nonverbal, dimana perilaku verbal merupakan “perilaku yang tertuang atau tercermin lewat peryataan atau perkataan yang diucapkan, sedangkan perilaku nonverbal berupa gerak tubuh atau bahasa tubuh” (Richmond, 1991: 21).

Berdasarkan pendapat diatas, maka perilaku merupakan perbuatan (tingkah laku) atau perkataan seseorang yang ditunjukkan oleh orang lain, baik bersifat positif maupun negatif, dimana perilaku yang dimaksud adalah perilaku prososial yaitu berkaitan dengan kedudukan seseorang sebagai makhluk sosial yang memiliki sifat ketergantungan dengan orang lain.

Searcs (Malik 2005: 104) mengemukakan prososial atau altruime adalah “tindakan sukarela yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang lain untuk menolong orang lain tanpa mengharapkan imbalan apapun (kecuali mungkin perasaan telah melakukan kebaikan)”. Sedangkan Searcs (Malik 2005: 104) mengemukakan perilaku prososial adalah “segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang, tanpa memperdulikan motif-motif sipenolong”. Pendapat ini menekankan perilaku prososial sebagai tindakan untuk menolong orang lain dengan sukarela atau tanpa adanya pamrih atau dari sipenolong.

Wiliam (Dayakisni dan Hudaniah, 2003: 177) mengemukakan bahwa perilaku prososial adalah “perilaku yang memiliki intensi untuk mengubah keadaan fisik atau keadaan psikologis penerimaan bantuan dari kurang baik menjadi lebih baik, dalam arti material maupun psikologi”. Hal senada dikemukakan Dayakisni dan Hudaniah (2003: 177) bahwa “perilaku prososial mencakup tindakan membagi, kerjasama, menyumbang, menolong, kejujuran, kedermawanan serta mempertimbangkan hak dan kesejahteraan orang” Bar-Tal

(Samad Sulaiman, 1998: 8) mengemukakan perilaku sosial adalah ”perilaku yang dilakukan secara yang menguntungkan/menyenangkan orang lain tanpa antisipasi *reward eksternal”.*

Berdasarkan pendapat diatas, berarti perilaku prososial pada hakekatnya merupakan perilaku yang menguntungkan bagi sipenerima tetapi tidak memilliki keuntungan yang jelas bagi pelakunya. Karena perilaku prososial mempunyai maksud untuk membantu orang lain tanpa pamrih atau motif-motif dari sipenolong.

Menurut Kamus Istilah Konseling dan Terapi (Mappiare A.T. 2006: 257) mengatakan bahwa:

Prososial behavior adalah tindakan individu yang disengaja ditujukan untuk menguntungkan orang lain, ditempuh tanpa adanya pengharapan, mendapatkan ganjaran, pada umumnya melibatkan pengorbanan, sebagai hasil dari perkembangan kognitif dan sosial; dan jiwa pengorbanan diri macam itu belum terbentuk pada masa kanak-kanak sampai mencapai usia sekolah dasar.

Sedangkan Malik (2007: 79) mengemukakan bahwa perilaku prososial adalah segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang lain, tanpa memperdulikan motif-motif si penolong. Pendapat ini menekankan perilaku prososial sebagai suatu tindakan untuk menolong orang lain dengan sukarela atau tanpa pamrih tanpa memperdulikan motif-motif tertentu si penolong.

Berdasarkan pendapat tentang perilaku prososial diatas, maka perilaku prososial pada hakekatnnya merupakan segala bentuk perilaku ynng dilakukan seseorang kepada orang lain yang memberi konsekuensi positif bagi sipenerima, dimana menurut Malik (2005: 104) Bahwa ”perilaku prososial memiliki unsur-unsur yaitu: tanggung jawab sosial, saling ketimbalbalikan, dan keadilan sosial”.

Ketiga unsur-unsur perilaku prososial diatas akan diuraikan sebagai berikut:

1. Tanggung jawab sosial

Sebagai mahkluk sosial atau bagian dari masyarakat dalam suatu komunitas, maka sudah seharusnya setiap individu memiliki rasa tanggung jawab untuk membantu orang lain tanpa adanya rasa pamrih atau motif-motif tertentu dari si penolong. Hal ini tertuang dalam aturan agama maupun moral kebanyakan masyarakat yang menekankan kewajiban untuk menolong orang lain.

1. Saling ketimbal balikan

Menolong orang lain kadang karena kita pernah ditolong oleh orang lain sehingga pertolongan atau bantuan yang diberikan kepada orang lain pada hakikatnya sebagai imbalan atas bantuan yang bersifat timbal balik. Namun demikian, membantu orang lain hendaknya yang disertai dengan harapan agar orang yang dibantu akan membantu kita suatu ketika, tetapi betul-betul karena jiwa sosial atau karena adanya keinginan membalas kebaikan orang lain yang telah membantunya.

1. Keadilan sosial

Keadilan sosial merupakan refleksi dari tindakan membantu orang lain yang kurang beruntung atau memerlukan bantuan. Bantuan tersebut dapat berupa materi, bantuan fisik atau psikologis. Keinginan membantu orang lain dimotivasi oleh keinginan utnuk menciptakan situasi yang lebih adil.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Baron, (2005: 92) mengatakan bahwa:

Tingkah laku prososial adalah suatu tindakan menolong yang menguntungkan orang lain tanpa harus menyediakan suatu keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut, dan mungkin bahkan melibatkan suatu risiko bagi orang yang menolong.

Berdasarkan pendapat diatas, maka perilaku prososial suatu tindakan yang secara sengaja atau direncanakan untuk menolong orang lain secara sukarela atau tanpa pamrih sehingga menguntungkan orang lain tanpa ada antisipasi reward ekseternal. Dan pada hakikatnya perilaku prososial merupakan perilaku yang menguntungkan bagi si penerima tetapi tidak memiliki keuntungan yang jelas bagi pelakunya. Karena perilaku prososial mempunyai maksud untuk menyokong kesejahteraan orang lain yang didukung oleh aspek persahabatan, kerjasama maupun disertai dengan pengorbanan.

* 1. **Ciri-ciri prososial**

Menurut Staub (Dayakisni dan Hudaniah, 2003: 177) ciri-ciri perilaku prososial adalah sebagi berikut:

1. Tindakan itu berakhir pada dirinya dan tidak menuntut keuntungan pada pihak pelaku.
2. Tindakan itu dilahirkan secara sukarela.
3. Tindakan itu menghasilkan kebaikan.

**c**. **Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku prososial**

Perilaku prososial yang ditunjukkan seseorang kepada orang lain dapat terjadi karena berbagai faktor yang melatar belakanginya, baik faktor tersebut bersumber dari dalam dirinya bagi yang berperilaku maupun bagi orang lain sebagai obyek perilaku sekaligus memberi keuntungan baginnya. Hal ini berarti perilaku prososial merupakan suatu jiwa sosial yang ditunjukkan seseorang dengan membantu orang lain.

Berbagai faktor yang dapat mempengaruhi perilaku prososial seseorang, salah satu diantaranya adalah faktor lingkungan keluarga berupa terciptanya interaksi dalam lingkungan keluarga. Hal ini sesuai pendapat Sunarto dan Hartono (2002 : 131) bahwa:

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Di dalam keluarga berlaku norma-norma kehidupan keluarga, dan dengan demikian pada dasarnya keluarga merekayasa perilaku kehidupan budaya anak.

Adapun faktor-faktor yang mendasari seseorang untuk bertindak prososial, yaitu:

1. situasi.

Faktor situasi yang mempengaruhi terbentuknya perilaku prososial meliputi: kehadiran orang lain, kondisi lingkungan, serta tekanan dan keterbatasan waktu.

Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

* + - * 1. Kehadiran orang lain.

Kehadiran penonton yang begitu banyak pada suatu peristiwa menjadikan alasan tidak adanya usaha untuk memberikan pertolongan sebab orang-orang yang menyaksikan peristiwa tersebut menduga bahwa orang lain sudah menghubungi polisi, sehingga kurang mempunyai tanggung jawab pribadi stander untuk turun tangan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin banyak orang yang hadir, semakin kecil kemungkinan orang memberikan pertolongan dan semakin besar rata-rata tentang waktu pemberian bantuan. Hal ini dinamakan efek penonton (*bystander effect*). Hal ini ditegaskan oleh Korte dan Ross (Sears dkk, 1994: 64) bahwa:

Kahadiran orang lain kadang menghambat usaha untuk menolong karena disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama penyebaran tanggung jawab, efek penonton menyangkut embiguitas dalam menginterpretasikan situasi, dan ketiga rasa takut dinilai.

* + - * 1. Kondisi lingkungan.

Sejumlah peneliti para ahli membuktikan pengaruh kondisi lingkungan seperti cuaca, ukuran kota, dan kebisingan dapat mempengaruhi pemberian bantuan (perilaku prososial) seseorang. Skolnick (Sears dkk, 1994: 63) menyatakan bahwa: “orang lebih cenderung menolong dalam cuaca cerah dari pada cuaca mendung, dan pada siang hari dibanding malam hari.” Peneliti lain menyatakan bahwa: “penduduk kota tidak ramah dan tidak suka menolong, sedangkan penduduk kota kecil (desa) secara kooperatif suka menolong” Korte (Sears dkk, 1994: 63). Faktor lingkungan lainnya yang mempengaruhi perilaku prososial adalah kebisingan. Mathews dan Canon (Sears dkk. 1994: 64) menyatakan bahwa:

Suasana yang bising yang keras menyebebkan orang mengebaikan orang lain di sekitarnya dan memotivasi mereka untuk meninggalkan situasi tersebut secepatnya, sehingga menciptakan penonton tidak begitu suka menolong.

* 1. Tekanan dan keterbatasan waktu.

Hasil penellitian membuktikan bahwa orang yang tergesa-gesa mempunyai kecenderungan yang lebih kecil untuk menolong (40%) dibandingkan mereka yang tidak mengalami tekanan waktu (65%). Baston dalam (Sears dkk, 1994).

1. Penolongan

Faktor situasional dapat meningkatkan atau menurunkan kecenderungan orang untuk melekukan tindakan prososial. Faktor situasional penolong meliputi: kepribadian, suasana hati, rasa bersalah, distress diri dan rasa empatik. Untuk lebih jelasnya hal tersebuut akan diuraikan berikut ini:

* + - * 1. Faktor kepribadian.

Ciri kepribadian tertentu mendorong orang untuk memberikan pertolongan dalam beberapa jenis situasi. Misalnya orang yang mempunyai tingkat kebutuhan yang tinggi untuk diterima secara sosial, lebih cenderung uang menyumbangkan untuk kepentingan amal dari pada yang mempunyai tingkat kebutuhan untuk diterima secara sosial.

* + - * 1. Suasana hati.

Sejumlah penelitian membuktikan bahwa orang lebih terdorong untuk memberikan bantuan bila mereka dalam suasana hati yang baik, misalnya orang cenderung menolong bila menemukan sekeping uang , diberi kue gratis ataupun mendengarkan musik yang menyejukkan hati. Dengan demikian suasana perasaan positif yang hangat meningkatkan kesediaan untuk melakukan tindakan prososial. Fried & Berkoitz (Sears dkk, 1994).

* + - * 1. Rasa bersalah.

Rasa bersalah adalah rasa gelisah yang tumbuh bila kita melakukan sesuatu yang kita anggap salah. Keinginan untuk mengurangi rasa bersalah bisa menyebabkan kita menolong orang yang kita rugikan, atau berusaha menghilangkan persaan tersebut dengan melekukan tindakan yang baik (perilaku prososial).

* + - * 1. Rasa empatik.

Sikap empatik *(empatik concern*) adalah perasaan simpati dan terhadap orang lain, khususnya untuk berbagai pengalama atau secara tidak langsung merasakan penderitaan orang lain. Rasa empatik ini terfokus pada si korban.

1. Orang yang membutuhkan.

Tingkat kesamaan orang yang akan menolong dengan yang membutuhkan pertolongan sangat menentukan kecedenrungan seseorang untuk berperilaku prososial. Dengan demikian semakin dekat hubungan antara sipenolong dengan yang ditolong maka semakin kuat harapan untuk mendapat bantuan, begitupun sebaiknya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan perilaku anak (perilaku prososial) banyak dipengaruhi oleh lingkungannya. Anak menperoleh dan mencontoh perilaku yang baik dari lingkungannya sehingga anak belajar untuk mengenal perilaku sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan.

Sedangkan Staub (Dayakisni dan Hudaniah, 2003: 178) mengemukakan faktor- faktor yang mendasari seseorang untuk bertindak prososial, yaitu:

1. *Self-gain*, yaitu harapan untuk memperoleh atau menghindari kehilangan sesuatu, misalnya ingin mendapatkan pengakuan, pujian atau takut dikucilkan.
2. Personal *vales and norms,* yaitu adanya nilai-nilai dan norma sosial yang diinternalisasikan oleh individu selama mengalami sosialisasi dan sebagian nilai-nilai serta norma tersebut berkaitan dengan tindakan prososial, seperti berkewajiban menegakkan kebenaran dan keadilan serta adanya norma timbal balik.
3. *Empathy,* yaitu kemampuan seseorang untuk ikut merasakan perasaan atau pengalaman orang lain. Kemampuan untuk empati ini erat kaitannya dengan pengambilalihan pesan. Jadi prasyarat untuk mampu melakukan empati, individu harus memiliki kemampuan untuk melakukan pengambilan pesan.

Pendapat diatas menekankan pentingnya lingkungan keluarga yang dibangun dalam suasana kondusif berupa terciptanya komunikasi dalam lingkungan keluarga, bagi antara orangtua (ayah dan ibu), orangtua dengan anak maupun antara anak dalam keluarga sehingga dapat berdampak positif terhadap perkembangan sosial anak, termasuk perilaku prososial anak.

Berdasarkan Pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa berbagai faktor yang mempengaruhi perilaku prososial, baik karena faktor situasional dan faktor kepribadian seseorang prososial. Namun ketika faktor situasi melemah, faktor kepribadian akan lebih bisa meramalkan terjadinya tindakan prososial. Jadi orang dengan karakteristik kepribadian tertentu lebih mungkin untuk menolong ketika situasi tidak menuntutnya memberii pertolongan atau ketika menyaksikan situasi darurat samar-samar. Hal ini berarti perilaku prososial memerlukan proses sekaligus kulminasi dan serangkaian pilihan yang dipengaruhi oleh faktor situasional dan kepribadian seseorang yang berjiwa sosial.

**d. Karakteristik individu yang memiliki perilaku prososial**

Secara umum karakteristik dalam diri setiap individu yang memiliki sikap prososial adalah memiliki kecenderungan untuk menolong orang lain. Apabila melihat pengertian perilaku prososial yang merupakan suatu pandangan dan perasaan (senang atau tidak senang) yang disertai dengan kecenderungan untuk bertindak terhadap suatu objek dan dengan cara-cara tertentu yang sesuai dan dikehendaki oleh masyarakat, maka bentuk perilaku prososial dapat berupa pandangan-pandangan, perasaan-perasaan, dan kecenderungan untuk berperilaku yang positif. Bentuk-bentuk perilaku tersebut dimanifestasikan dalam berbagai cara. Cara-cara tersebut akan menjadi karakterisitik-karakteristik perilaku prososial yang dapat dijumpai pada setiap orang yang mempunyai perilaku prososial.

Karakteristik-karakteristik tersebut berkaitan dengan suatu kecenderungan untuk memberi bantuan atau pertolongan kepada orang lain dengan beberapa indikator, yaitu:

* + - * 1. Mempunyai kepedulian dan kecenderungan untuk menolong.

Individu tersebut memiliki kecenderungan untuk peduli dan mau memberikan bantuan kepada orang lain yang membutuhkan bantuan baik berupa bersifat materi maupun spirit. Norma keadilan sosial menekankan pada orang bahwa harus peka kepada lingkungan sekitarnya (Sears, 1991: 52), artinya bila ada orang lain yang membutuhkan bantuan atau terjadi sesuatu hal pada orang lain kita wajib untuk mengetahui dan menunjukkan rasa empatiknya. Jadi kepedulian dan kecenderungan untuk menolong bisa diwujudkan dalam beberapa karakterisitik sikapnya, seperti:

Mempunyai kepekaan terhadap situasi dan kondisi lingkungannya.

Peduli terhadap keadaan orang lain yang membutuhkan bantuan.

Cenderung untuk memberi bantuan atau menolong apabila ada orang yang membutuhkan bantuan atau melihat orang lain dalam kesulitan.

* + - 1. Cenderung mau berbagi dan menyumbang berbagi dapat diartikan sebagai membagi apa yang dimilikinya.

Menurut Sears (1991: 53) “Berbagi berarti sesuai dengan norma keadilan sosial dimana orang yang mendapat bagian lebih dari apa yang seharusnya diterima akan memberikan sebagian dari miliknya untuk orang yang mendapatkan terlalu sedikit”. Jadi orang yang mau berbagi bisa di istilahkan sebagai orang yang mau memberikan sebagian yang dimiliki untuk orang lain yang sedang membutuhkan. Sedang kecenderungan untuk menyumbang merupakan salah satu bentuk dari perilaku prososial yang merupakan perwujudan dari rasa empatik seseorang kepada orang lain untuk memberi bantuan kepada orang lain secara materi. Adapun karakterisitk perilaku dapat ditunjukkan seperti di bawah ini:

Bisa Menerapkan norma keadilan sosial

Cenderung untuk berbagi kepada orang lain yang sedang membutuhkan

Cenderung untuk menyumbang kepada orang lain yang sedang membutuhkan secara materi.

3). Mudah bekerjasama.

Dengan adanya saling berbagi bisa memicu individu-individu tersebut untuk saling bekerjasama, karena di sini terjadi hubungan yang timbal balik. Karakteristik ini wajib di miliki karena perilaku prososial akan terjalin atau terbentuk bila individu tersebut memiliki sifat cenderung untuk bekerjasama dengan orang lain.

1. Cenderung disiplin dan bertindak jujur.

Disiplin adalah kunci untuk membentuk kepribadian yang prososial, seperti yang diungkapkan oleh Dwiyono (1994: 86) bahwa “Disiplin adalah ketaatan atau kepatuhan terhadap peraturan tata tertib sehingga terbentuk pola hidup yang teratur, tertib, dan harmonis”. Jadi dengan disiplin dapat membentuk sosok individu yang dinamis yang akan mendukung sikap yang dimilikinya (perilaku prososial) sehingga akan tercipta kehidupan pribadi yang teratur, tertib, dan harmonis. Ke tidak jujuran seseorang bisa menyebabkan orang lain mengalami kesulitan. Berarti jujur merupakan bagian dari perilaku prososial karena dengan bertindak jujur kita mungkin akan mengurangi kesulitan atau bahkan memudahkan kesulitan orang lain. Jadi karakteristik sikap yang harus dimiliki adalah mampu bersikap disiplin dan mempunyai kecenderungan untuk bertindak jujur terhadap orang lain.

1. Memperhatikan hak dan kesejahteraan orang lain.

Sesuai dengan norma tanggung jawab dan keadilan sosial “bahwa kita harus membantu orang lain yang bergantung (membutuhkan bantuan) kita” (Sears, 1991: 54). Dengan demikian perilaku prososial tidak hanya pada tataran membantu orang lain saja tetapi kita juga harus mampu menghormati hak, kepentingan, dan juga kesejahteraan orang lain bila orang tersebut membutuhkan bantuan kita.

Berdasarkan penjelasan menurut pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik atau ciri-ciri prososial yaitu mempunyai kepedulian dan kecenderungan untuk menolong, cenderung mau berbagi dan menyumbang berbagi, mudah bekerjasama, cenderung disiplin dan bertindak jujur, serta memperhatikan hak dan kesejahteraan orang lain sesuai dengan norma tanggung jawab dan keadilan sosial. Maka ditekankan bahwa ciri perilaku prososial yaitu dilahirkan secara sukarela yang tidak menuntut balasan sehingga dapat bermanfaat.

**e.** **Pengaruh *Role playing* Terhadap Perilaku Prososial**

Telah dikemukakan bahwa disamping ada siswa yang memiliki perilaku prososial, dan ada pula siswa yang kurang memiliki perilaku prososial . Masalah perilaku prososial ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang dimaksud adalah kurangnya rasa sosial, rasa empati dan kepedulian sosial siswa.

Masalah kurangnya perilaku prososial pada siswa dapat ditingkatkan karena pada dasarnya perilaku prososial itu sangat bermanfaat . Hal tersebut merupakan tugas perkembangan sosial siswa yang berarti terlihat bahwa adanya saling menolong kepada orang lain.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan perilaku prososial siswa yang dimilikinya adalah melalui teknik sosiodrama. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Thantawy (1992: 89) bahwa:

*Role playing* salah satu teknik bimbingan dalam kelompok”. Teknik bimbingan ini dilakukan/dimainkan dengan cara bermain peran tentang situasi masalah sosial. Setelah dilakukan bermain peran kemudian diadakan diskusi tentang cara-cara pemecahan masalah tersebut. Melalui *acting* yang ditampilkan pemain peran belajar menyatakan pikiran, secara bebas untuk menyatakan dirinya, dan mengembangkan kepercayaan diri (*self-confidence*).

Dengan demikian melalui kegiatan *role playing* dapat membantu siswa untuk memahami masalah manusia pada umumnya, mendorong pemahaman diri dan pemahaman terhadap orang lain, dan mengurangi ketegangan-ketegangan yang dialami, membantu siswa mengenali dan memahami dirinya dalam berhubungan dengan orang lain serta memungkinkan para siswa yang terlibat dalam *role playing* akan memiliki kemampuan dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapi sekaligus berupaya mengantisipasi munculnya masalah-masalah yang mungkin muncul dalam kehidupannya sehari-hari. Maka dari itu, *role playing* dipergunakan untuk mengungkapkan permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi khususnya dalam lingkungan sekolah terutama dalam peningkatan perilaku prososial siswa.

**B. Kerangka Pikir**

Prososial siswa merupakan hal yang perlu mendapatkan perhatian khusus baik dari pihak orang tua dan juga para pendidik disekolah. Prososial siswa menjadi faktor penentu adanya rasa kepedulian sosial. Seorang siswa yang mampu melakukan prososial akan menumbuhkan jiwa penolong pada diri siswa. Karena salah satu tugas perkembangan sosial siswa adalah mampu berinteraksi dan adanya sikap saling tolong menolong antar sesama. Remaja harus mampu menanamkan dalam diri individu mengenai perilaku menolong. Akan tetapi sebaliknya, siswa yang kurang perilaku prososialnya ditandai dengan beberapa indikasi yang ditunjukkan disekolah, seperti tidak mau bersahabat dengan orang yang dinilai tidak sepadan dengannya dari aspek ekonomi, hanya mau membantu temannya jika ada imbalan, merasa cuek dengan keadaan temannya yang sedang membutuhkan bantuan, kurang berinisiatif berkorban untuk membantu temannya yang mengalami sakit untuk meringankan bebannya, tidak mau membantu temannya dalam hal pelajaran.

Sebagai bentuk rasa kepedulian dalam rangka sebagai pendidik terutama untuk membantu siswa yang kurang perilaku prososialnya, maka sebagai calon konselor, penulis mencoba untuk memberikan bantuan berupa pemberian bimbingan kelompok melalui metode *role playing* yang bertujuan untuk membelajarkan siswa mendramatisasikan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sosial yang dikhususkan pada perilaku prososial. Metode ini dijadikan suatu teknik untuk meningkatkan perilaku prososial siswa karena dengan teknik ini siswa belajar untuk mendramatisasikan perilaku prososial siswa secara langsung mengenai permasalahan sosial sehari-hari terutama menyangkut perilaku prososial. Metode *role playing* ini dapat dijadikan ajang bagi siswa untuk mendramakan perilaku prososial terhadap orang lain dalam bentuk drama secara bebas. Jadi melalui *role playing* ini akan membantu siswa belajar melakukan perilaku prososial disekolah.

Alur kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan dalam bentuk skema berikut:

1. Kurangnya rasa tanggung jawab sosial.
2. Kurangnya perasaan saling tolong menolong.
3. Kurangnya keadilan sosial dalam menolong menolong.

**Sebelum perlakuan**

**Sikap Prososial sangat Rendah**

**Proses Perlakuan**

1. Latihan bertanggung jawab.sosial
2. Latihan keadilan sosial.
3. Latihan saling ketimbal balikan.

**Latihan *Role Playing***

**Sesudah Perlakuan**

**Perilaku Prososial Semakin Meningkat**

1. Menanamkan rasa tanggung jawab sosial.
2. Menanamkan perasaan saling tolong menolong.
3. Menerapkan membantu secara adil.

# Gambar 2. 1. Skema Kerangka Pikir

1. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan teori yang dibahas dalam tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan maka diajukan hipotesis penelitian yaitu “Terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* dengan pemberian bimbingan dalam maningkatkan Perilaku Prososial siswa kelas XIMadrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang”

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Desain Penelitian**

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen “Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminisasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu” (Arikunto, 2002: 78).

Ada bermacam-macam desain penelitian baik yang termasuk *pre-eksperimental* atau *true-eksperimental design.* Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pre-eksperimental design* karena hanya ada satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. yang akan mengkaji pengaruh *role playing* terhadap perilaku prososial siswa kelas XIMadrasah Aliyah Negeri 1 Baraka. Desain penelitian yang digunakan adalah “ *one-group pretest-posttest design*”

Dalam penelitian, desain ini dilakukan untuk membandingkan hasil *pre test* dengan hasil *post-test*. Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 : Pendekatan dan Desain Penelitian

 X

(Sugiyono, 2006: 111)

37

keterangan :

O1 : Pengukuran pertama sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

X : *Treatment* atau perlakuan (metode *role playing*)

O2 : Pengukuran Kedua setelah diberi perlakuan (*post test*)

Prosedur pelaksanaan penelitian yaitu dimulai dari tahap perencanaan, *pre-test,* pemberian metode *role playing*  kemudian *post-test*, adapun prosedur pelaksanaan yaitu:

* 1. Penentuan subjek eksperimen dilakukan terhadap siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang.
  2. Pelaksanaan *pre-test* terhadap subjek penelitian berupa pemberian angket penelitian yang berisi daftar pertanyaan tentang perilaku prososial.
  3. Pemberian latihan *role playing*  yang diberikan terhadap subjek penelitian. Secara rinci jadwal kegiatan latihan *role playing*  dapat dilihat dilampiran.

Pelaksanaan *post-test* terhadap subjek penelitian berupa pemberian angket penelitian seperti pada pelaksanaan *pre-test* tentang tingkat perilaku prososial siswa.

1. **Peubah dan Definisi Operasional**

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji dua peubah, yaitu: penerapan metode *role playing* sebagai peubah bebas atau yang mempengaruhi (independen), dan “peningkatan perilaku prososial” sebagai peubah terikat atau yang dipengaruhi (dependen). Definisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap peubah yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang peubah yang dikaji, maka dikemukakan definisi operasional peubah penelitian sebagai berikut:

1. Metode *role playing* adalah suatu metode bimbingan yang diberikan kepada siswa dan dilakukan dengan mendramatisasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial. Dalam hal ini siswa dapat berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial berupa bertanggung jawab, saling ketimbal balikan (tolong menolong), dan keadilan sosial.
2. Perilaku Prososial adalah merupakanan suatu perilaku yang dilakukan oleh seseorang secara sengaja yang bertujuan untuk menguntungkan orang yang ditolong tanpa mengharapkan imbalan dan ganjaran dari orang yang ditolong. Adapun indikator perilaku prososial yaitu ikut sedih jika melihat keluarga, orang lain, dan teman menderita serta menasehati orang yang tidak empati pada teman yang sedang sedih. Membantu keluarga, masyarakat, jika sedang bekerja/bergotong-royong, serta membantu teman yang membutuhkan bantuan. Saling tolong-menolong dengan keluarga, teman dan orang lain. Tingkat perilaku prososial ditentukan berdasarkan hasil skor angket yang dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada definisi operasional ini.

**C**. **Populasi dan Sampel**

1. Populasi

Dalam suatu penelitian keberadaan populasi merupakan hal yang mutlak sebagai sumber data atau informasi penelitian guna menjawab permasalahan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang tahun ajaran 2011/2012 sebanyak 218 siswa.

Tabel 3.2: Penyebaran siswa yang menjadi populasi penelitian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kelas | Jumlah |
| 1 | XI IPA 1 | 33 |
| 2 | XI IPA 2 | 36 |
| 3 | XI IPA 3 | 35 |
| 4 | XI IPS 1 | 39 |
| 5 | XI IPS 2 | 40 |
| 6 | XI IPS 3 | 35 |
| Total 218 | | |

Sumber: Tata Usaha Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kab. Enrekang

* + - 1. Sampel

Sampel adalah bagian darijumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pertimbangan populasi cukup besar yang mempunyai 218 siswa maka ditetapkan untuk dilakukan penelitian pada sampel dari populasi.

Adapun teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling* dengan alasan karena semua anggota populasi di nilai Homogen, yaitu kelas XI yang berada pada lingkungan sekolah yang sama dan seluruhnya bisa berpotensi memiliki perilaku prososial yang rendah.

Adapun langkah-langkah penarikan sampel yaitu:

1. Menentukan jumlah populasi dari keseluruhan kelas XI yang ada di Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang;
2. Daftar semua anggota dalam populasi, masukkan kedalam kotak yang telah diberi lubang penarikan;
3. Kemudian kocok kotak tersebut dan keluarkan lewat lubang pengeluaran;
4. Nomor yang keluar adalah mereka yang ditunjuk sebagai sampel penelitian, lakukan terus sampai jumlah yang diinginkan dapat dicapai.

Tabel 3.3. Sampel penelitian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Kelas | Jumlah Siswa |
| 1. | XI IPA 1 | 5 |
| 2. | XI IPA 2 | 2 |
| 3. | XI IPA 3 | 7 |
| 4. | XI IPS 1 | 5 |
| 5. | XI IPS 2 | 3 |
| 6. | XI IPS 3 | 8 |
| **Jumlah** | | 30 |

Sumber: Tata Usaha Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kab. Enrekang

Menurut Nana dan Ibrahim (2004: 85) “Sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang yang sama dengan populasi”. Dengan melihat jumlah populasi penelitian diatas sebanyak 30 orang siswa, maka populasi penelitian tersebut semuanya menjadi sampel penelitian sesuai dengan pendapat Arikunto (2002: 112) bahwa:

Apabila populasi kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah populasi besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih tergantung kemampuan peneliti.

Berdasarkan pendapat diatas, melihat bahwa populasi penelitian lebih dari 100 orang maka peneliti menarik sampel penelitian sebanyak 30.

**D**. **Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian ini, sebab dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Kualitas data ditentukan oleh kualitas alat pengumpulan data yang cukup valid.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Teknik angket

Angket diberikan kepada subjek eksperimen untuk memperoleh gambaran tentang tingkat perilaku prososial yang dimiliki oleh siswa baik sebelum *(pretest)* maupun sesudah *(postest)* diberikan perlakuan berupa pemberian latihan *role playing*. Angket penelitian bersifat tertutup, karena setiap item pertanyaan telah dilengkapi berbagai pilihan jawaban, dengan lima pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), cukup sesuai (CS), kurang sesuai (KS), dan tidak sesuai (TS). Guna kepentingan analisis data, maka angket penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert dengan rentang 1 sampai 5.

Tabel 3. 4. Pembobotan item Angket

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pilihan Jawaban | Kategori jawaban | |
| Favorable | Unfavorable |
| Sangat Sesuai (SS) | 5 | 1 |
| Sesuai (S) | 4 | 2 |
| Cukup Sesuai (CS) | 3 | 3 |
| Kurang Sesuai (KS) | 2 | 4 |
| Tidak Sesuai (TS) | 1 | 5 |

Insrtumen pengumpulan data ini terlebih dahulu diuji dilapangan terbatas untuk mengetahui validitas dan realibilitasnya sehingga diperoleh:

* + - * 1. Uji validitas

Dari hasil uji validitas skala dengan menggunakan pengolahan computer program SPSS 16,0 ditemikan bahwa dari 40 item pertanyaan, yang tidak valid sebanyak 7 item disebabkan nilai r yang diperoleh > (lebih kecil atau kurang) dari 0,3 seperti yang dikemukakan oleh sugiono dan Wibowo dalam (Sujianto, 2009), yaitu item no 12 (0,274), nomor 13 (0,274), nomor 23 (0,66), nomor 24 (0,049), nomor 29 (0,127), nomor 34 (0,270), nomor 37 (0,270) sehingga jumlah item setelah uji validitas sebanyak 33 item pernyataan.

* + - * 1. Uji realibilitas

Suatu alat ukur dikatakan memiliki realibilitas yang baik apabila alat ukur tersebut dapat memberikan skor yang relatif sama pada sorang responden tersebut mengisi angket pada waktu yang tidak bersamaan atau pada tempat yang berbeda, walaupun harus memperhatikan adanya aspek persamaan karakteristik. Dalam penentuan tingkat realibilitas suatu instrumen penelitian dapat diterima apabila memiliki koefisien alpha lebih besar dari 0,60, sesuai yang dikemukakan oleh Nugroho dan Suyuthi dalam (Sujianto 2009). Sehingga instumen penelitian ini dikatakan reliable karena memiliki koefisien alpha> 0,60 yaitu 0,918.

2. Observasi

Teknik observasi dibuat oleh peneliti yang digunakan untuk mencatat reaksi-reaksi dan perubahan selama mengikuti latihan *role playing* melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian. dan partisipasi siswa selama mengikuti permainan simulasi melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian. Adapun aspek-aspek yang diobservasi adalah partisipasi, toleransi, perhatian, dan inisiatif. Cara penggunaannya dengan cara memberi tanda cek (√) pada setiap aspek yang muncul. Adapun kriterianya ditentukan sendiri oleh peneliti berdasarkan persentase kemunculan setiap aspek pada setiap kali pertemuan latihan *role playing* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Analisis individual = Nm x 100 %

N

Analisis kelompok = Nm x 100 %

P

(Abimanyu, 1983: 26)

Dimana:

Nm : Jumlah item yang tercek dari satu siswa

N : Jumlah item dari aspek yang diobservasi

N : Jumlah cek seluruh item aspek yang tercek dari seluruh siswa

P : Jumlah siswa

Kriteria untuk penentuan hasil observasi dibuat berdasarkan hasil analisis persentase individual dan analisis kelompok, yaitu nilai tertinggi 100% dan angka terendah 0% sehingga diperoleh kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Penentuan Hasil Observasi

|  |  |
| --- | --- |
| Persentase | Kriteria |
| 80% - 100% | Sangat Tinggi |
| 60% - 79% | Tinggi |
| 40% - 59% | Sedang |
| 20% - 39% | Rendah |
| 0% - 19% | Sangat Rendah |

Sumber: (Abimanyu,1983: 26)

**E. Instrumen penelitian**

* + 1. Bahan perlakuan berupa skenario metode *role playing*, kegiatan ini terbagi dalam sesi pertemuan termasuk *pretest* dan *posttest.*
    2. Instrumen pengumpulan data, yang terlebih dahulu divalidasi ahli dan selanjutnya diuji lapangan terbatas untuk mengetahui validasi dan realibilitasnya.

**F. Bahan perlakuan**

1. Bahan perlakuan berupa skenario metode *role playing*, kegiatan ini terbagi dalam 3 sesi pertemuan yaitu berupa latihan bertanggung jawab, ketimbal balikan, dan keadilan sosial.

**G. Teknik analisis data**

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil tes penelitian berkaitan dengan perilaku prososial siswa, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriftif dan analisis t- test.

1. Analisis statistik deskriftif

Analisis statistik deskriftif dimaksudkan untuk mengambarkan tingkat perilaku prososial siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang sebelum (*pretest)* dan (*posttest)* sesudah diberi perlakuan berupa skenario pemberian metode *role playing* dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu :

 (Tiro, 2004 : 242)

Di mana :

P : Persentase

f : Frekuensi yang dicari persentase

N : Jumlah subyek (sampel)

Guna memperoleh gambaran umum tentang perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang sebelum dan sesudah perlakuan berupa latihan *role playing*, maka untuk keperluan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata skor peubah dengan rumus:

 (Hadi 2004: 40)

Di mana:

 : Mean (rata-rata)

Xi : Nilai X ke i sampai ke n

N : Banyaknya subjek

Guna memperoleh gambaran umum tentang perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa latihan *role playing*, dilakukan dengan mengetahui skor ideal tertinggi 165 (33 x 5 = 165) kemudian dikurangkan dengan skor ideal terendah yaitu 33

(33 x 1 = 33), selanjutnya dibagi 5 kelas interval sehingga diperoleh interval kelas 26

Adapun kategorisasi perilaku prososial siswa.

Tabel 3. 6. Kategorisasi perilaku prososial siswa.

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** |
| 141-167 | Sangat Tinggi |
| 114-140 | Tinggi |
| 87-113 | Sedang |
| 60-86 | Rendah |
| 33-59 | Sangat Rendah |

* + - 1. Analisis statistik inferensial

Analisis Statistik data inferensial untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Hipotesis yang telah dirumuskan akan dijuji dengan statistik parametrik dengan menggunakan t-tes. Penggunaan ststistik mensyaratkan bahwa data setiap variable yang akan dianalisis harus berdistribusi normal dan homogen

1. t– test

t–tes dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai ada tidaknya perbedaan perilaku prososial siswa sebelum dan sesudah mengikuti latihan *role playing*  pada siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang.

Dengan Rumus Pendek:



(Hadi 2004: 226)

Di mana :

t : Perbedaan dua *mean*

Md : Perbedaan mean *pretest* dan *post test*

 : Jumlah kuadrat deviasi

N : Banyaknya subjek

db : Derajat kebebasan tertentu ditentukan dengan N-1

Tingkat signifikan yang digunakan 0,05 dengan kriteria adalah “tolak Ho jika t hitung ≥ t tabel dan diterima Ho jika t hitung ≤ t tabel. (Hadi. 2004).

**BAB IV**

49

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Penelitian dengan menggunakan *Pre-Eksperimen* yang dilakukan terhadap 30 siswa mengenai Perilaku Prososial Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang sebelum dan sesudah perlakuan yang berupa, metode *role playing*, maka datanya berikut ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat perilaku prososial siswa sebelum (*pre-test)* dan sesudah (*post-test)* diberi perlakuan, dan analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian tentang adanya perbedaan tingkat perilaku prososial siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa metode *role playing.*

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat perilaku prososial siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberi latihan *role playing* terhadap siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang, maka berikut ini akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan dalam 5 (lima) kategori, yaitu; tingkat perilaku prososial sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1: Data tingkat perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang sebelum (*Pre-test*) dan sesudah (*Post-test*) diberi perlakuan berupa latihan *role playing*.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** | ***Pre-test*** | | ***Post-test*** | |
| F | P (%) | F | P (%) |
| 141 – 167 | Sangat Tinggi | 0 | 0 | 16 | 53,33% |
| 114 – 140 | Tinggi | 5 | 16,66% | 14 | 46,67% |
| 87 – 113 | Sedang | 13 | 43,33% | 0 | 0 |
| 60 – 86 | Rendah | 12 | 40% | 0 | 0 |
| 33 – 59 | Sangat Rendah | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **Jumlah** | | **30** | **100** | **30** | **100** |

Sumber: Hasil Angket Penelitian

Tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat perilaku prososial siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang sebelum diberi latihan *role playing*, tingkat perilaku prososial siswa, yaitu tidak ada responden yang berada dalam kategori Sangat tinggi. kemudian kategori tinggi sebanyak 5 responden (16,66%), disusul kategori sedang sebanyak 13 responden (43,33%), sedangkan pada kategori rendah sebanyak 12 responden (40%). Sedangkan tidak ada responden yang berada pada kategori sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 97,53% dimana nilai rata-rata tersebut pada interval 87 – 113% yang berarti sedang. Hal ini berarti bahwa tingkat perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang berada dalam kategori sedang.

Setelah diberi latihan *role playing* sebanyak 3 kali latihan, tingkat perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari tingkat perilaku prososial siswa yang berada dalam kategori sangat tinggi sebanyak 16 responden (53,33%), kemudian kategori tinggi sebanyak 14 responden (46,67%), dan tidak ada responden yang berada pada kategori sedang, rendah dan sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 141,40% dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval 141–167 % yang berarti sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat perilaku prososial siswa setelah diberikan metode *role playing* berada pada kategori sangat tinggi.

Tabel 4.2: Kecenderungan umum penelitian berdasarkan pedoman interpretasi perilaku prososial siswa.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Jenis Data** | **Mean** | **Interval** | **Klasifikasi** |
| *Pre-Test* | 97,53 | 97 – 53 | Sedang |
| *Post-Test* | 141,40 | 141 – 167 | Sangat Tinggi |

Sumber: Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Dari hasil observasi selama kegiatan latihan *role playing* berlangsung yang dilaksanakan dalam tiga tahap diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3: Data hasil persentasi observasi pelaksanaan metode *role playing*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Persentase** | **Kriteria** | **Pertemuan** | | |
| **I** | **II** | **III** |
| 80% - 100% | Sangat Tinggi | - | 2 | 20 |
| 60% - 79% | Tinggi | 1 | 17 | 9 |
| 40% - 59% | Sedang | 20 | 10 | 1 |
| 20% - 39% | Rendah | 9 | 1 | - |
| 0% - 19% | Sangat Rendah | - | - | - |
| Jumlah | | 30 | 30 | 30 |

Sumber: Hasil Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama, terdapat 9 orang siswa yang berada pada kategori rendah, 20 orang siswa pada kategori sedang, 1 orang siswa berada pada kategori sangat tinggi, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah dan sangat tinggi. Pada pertemuan kedua, terdapat 1 orang siswa yang berada pada kategori rendah, 10 orang siswa yang berada pada kategori sedang, 17 orang siswa yang berada pada kategori tinggi, 2 orang siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah. Pada pertemuan terakhir atau pertemuan ketiga, terdapat 1 orang siswa yang berada pada kategori sedang, 9 orang siswa berada pada kategori tinggi, 20 orang siswa yang berada pada kategori sangat tinggi, dan tidak terdapat siswa yang menempati kategori sangat rendah dan rendah. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka setiap pertemuan partisipasi siswa mengalami peningkatan dan memberikan bukti bahwa kegiatan yang dilaksanakan dapat diikuti dengan baik oleh para siswa.

1. **Analisis statistik inferensial**
2. Uji prasyarat penelitian
3. Uji normalitas

Kriteria yang digunakan yaitu terima Ho apabila nilai sig lebih besar dari tingkatan alpha yang ditentukan (Sambas Ali, 2007: 83). Berdasarkan hasil perhitungan SPSS 16 diperoleh nilai sig 0,142. Karena nilai sig > 0,05 maka Ho diterima, artinya data berdistribusi normal.

1. Pengujian homogenitas

Kriteria pengujian yang dilakukan yaitu tolak Ho apabila nilai sig kurang dari atau sama dengan alpha yang telah ditetapkan (5%). Dari *output* pada *test of homogeneity of variance*. Dari hasil perhitungan *pre*-*test* dan *post-test* diperoleh nilai sig 0,000. Karena nilai sig. 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak. Artinya data tingkat perilaku prososial siswa dari kelompok bervarian tidak homogen.

1. Uji -t

Hipotesis penelitian ini adalah “Penerapan metode *role playing* dengan pemberian bimbingan memberikan pengaruh signifikan terhadap Perilaku Prososial siswa kelas XIMadrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang”. Untuk pengujian hipotesis diatas, terlebih dahulu disajikan data tingkat perilaku prososial siswa, baik *pre-test* dan *post-test.*

Tabel 4.4: Data tingkat perilaku prososial siswa

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MEAN** | | **T** | **Signifikan** | **Ho** | **H1** |
| ***Pre-test*** | ***Post-test*** |
| 97,53 | 141,40 | 13,142 | 0,000 | Ditolak | Diterima |

Berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS 16 *for windows* melalui *paired sample t-test* terdapat perbedaan nilai rata-rata setelah perlakuan lebih tinggi dari sebelum diberikan perlakuan, dengan nilai t= 13.142 dengan df = 29. Harga ttabel pada t 0, 05 = 1.699 dengan nilai signifikan (P) = 0,000 < α = 0,05. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil (Ho) yang berbunyi “Metode *role playing* tidak dapat meningkatkan perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang dinyatakan ditolak. Sehingga hipotesis kerja (H1) yaitu “Metode *role playing* dapat meningkatkan perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang” dinyatakan diterima. Dari pernyataan sebelumnya, maka disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dari penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan perilaku prososial siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang.

1. **Pembahasan**.

Perilaku prososial suatu tindakan yang secara sengaja atau direncanakan untuk menolong orang lain secara sukarela atau tanpa pamrih sehingga menguntungkan orang lain tanpa ada antisipasi *reward ekseternal*, dan pada hakikatnya perilaku prososial merupakan perilaku yang menguntungkan bagi si penerima tetapi tidak memiliki keuntungan yang jelas bagi pelakunya. Karena perilaku prososial mempunyai maksud untuk menyokong kesejahteraan orang lain yang didukung oleh aspek kebersamaan, kerjasama, kooperatif dan altruisme.

Dalam hal ini perilaku prososial yang rendah pada siswa disebabkan oleh siswa yang merasa cuek dengan kedaan orang yang menderita, tidak mau ikut bekerja jika ada kerja bakti sosial, tidak mau membantu orang yang pernah menolongnya dan tidak mau berkorban untuk orang lain. Sehingga untuk meningkatkan perilaku prososial siswa yang rendah maka diberikan perlakuan berupa metode *role playing.*

*Role playing* adalah suatu metode yang menggunakan unsur memainkan peranan tertentu atau situasi teknik drama dalam suatu situasi yang diciptakan, dimana situasi individu ikut serta tidak sebagai individu itu sendiri, tetapi dalam peranan orang lain dengan maksud banyak belajar dan mengerti lebih berbagai keterampilan dan sikap dalam hubungan antar manusia. Dewa Ketut dan Desak Made (1990: 144)

Sedangkan menurut Romlah (1989: 109) bahwa *Role playing* merupakan suatu teknik permainan peranan (*Role playing),* dimana istilah permainan peranan mempunyai empat macam arti yaitu:

1. Sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memerankan peran tertentu sesuai dengan lakon yang telah ditulis, dan memainkannya dengan tujuan hiburan.
2. Sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial.
3. Suatu perilaku tiruan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan.
4. Sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan dimana individu memerankan situasi yang *imaginative*, dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harusnya bertingkah laku.

Dalam hal ini dengan adanya metode *role playing* merupakan solusi yang baik untuk dalam meningkatkan perilaku prososial siswa. Sejalan dengan hal tersebut di atas pada kenyataannya secara umum siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang khususnya kelas XI yang menjadi sampel dalam penelitian ini memiliki tingkat perilaku prososial yang rendah pada saat diberikan *Pre-test* atau sebelum diberikan perlakuan berupa metode *role playing.*

Hasil penelitian terhadap 30 responden menunjukkan bahwa tingkat perilaku prososial siswa sebelum diberikan metode *role playing* berada pada kategori rendah. Adapun ciri-ciri perilaku prososial yang secara umum ditunjukkan siswa antara lain menertawakan apabila temannya sedang terjatuh, merasa cuek dengan keadaan temannya yang mengalami kesulitan, tidak mau membantu temannya dalam pelajaran, tidak mau membantu orang yang mengharapkan bantuannya, merasa tidak beruntung jika menolong orang, tidak mau meminjamkan uang kepada orang yang sedang membutuhkan, merasa rugi jika berkorban kepada orang yang sedang sakit, tidak mau menjenguk teman jika ada yang sakit, tidak mau membantu orang yang ia tidak kenal, serta tidak mau membantu temannya yang tidak sepadan dengannya dilihat dari aspek ekonomi. Namun setelah dilakukan kegiatan *role playing* berupa bertanggung jawab, ketimbal balikan dan keadilan sosial mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori sangat tinggi .

Dalam proses penelitian ini siswa diberikan perlakuan berupa latihan *role playing* yang terdiri dari 3 kali pertemuan dilakukan secara bertahap. Pertama, bertanggung jawab, diperankan sebanyak 5 orang setiap latihan. Kedua, latihan ketimbal balikan diperankan sebanyak 6 orang setiap latihan. Ketiga, latihan keadilan sosial diperankan sebanyak 8 orang. Setiap latihan yang diperankan oleh siswa dilakukan secara bergiliran. Jadi, setiap pelaksanaan latihan *role playing* ini, peneliti dibantu oleh guru pembimbing untuk mengobservasi setiap siswa yang memainkan *role playing* lalu mencatat atau memberi tanda cek pada pedoman observasi aspek-aspek yang muncul pada setiap siswa yang memainkan *role playing.* Setiap selesai latihan, peneliti melakukan tanya jawab/berdiskusi dengan siswa diharapkan setelah melakukan latihan *role playing* ini siswa dapat menerapkan makna dan nilai-nilai yang dapat diambil dari latihan *role playing* tersebut.

Berdasarkan hasil analisis observasi pada pertemuan pertama, terlihat masih sangat banyaknya siswa yang tidak mau berpartisipasi menjadi pemeran, tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan, dan bahkan ada beberapa siswa yang harus diberikan penjelasaan berulang kali tentang cara melakukan *role playing.*

Pada pertemuan kedua, sudah menunjukkan perubahan yang menonjol dari pertemuan pertama, akan tetapi sudah ada beberapa siswa yang berpartisipasi selama kegiatan. Selain itu mereka juga secara sukarela mengikuti kegiatan, beberapa siswa sudah menunjukan sikap sudah mampu menjiwai peran yang dimainkan, kemudian siswa terlihat mengalami peningkatan dalam hal partisipasi, kesukarelaannya mengikuti kegiatan, perhatian, penjiwaan dan bahasa tubuh sesuai dengan peran yang diamainkan, memiliki inisiatif untuk menolong dan mengikuti dengan baik pelaksanakan kegiatan. Hal ini membuktikan bahwa perilaku prososial siswa sudah mulai ada perubahan. Sedangkan pada pertemuan ketiga menunjukkan bahwa perilaku prososial siswa mengalami peningkatan.

Pada akhir penelitian atau sesudah pemberian perlakuan terhadap 30 responden, ditemukan perbedaan antara sebelum dan sesudah pemberian latihan *role playing.* Dalam hal ini, peningkatan skor dari kategori sedang ke kategori sangat tinggi memberikan indikasi bahwa ada pengaruh positif dari pemberian latihan *role playing* tersebut.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh data bahwa pada hakikatnya terdapat perubahan tingkat perilaku prososial, hal ini dapat dilihat dari tingkat perilaku prososial siswa dominan berada dalam kategori sangat tinggi sebanyak 16 responden (53,33%), kemudian kategori tinggi sebanyak 14 responden (46,67%), dan tidak ada responden yang berada pada kategori sedang, rendah dan sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 141,40 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval 141-167 yang berarti sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat perilaku prososial siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang pada kelas XI berada pada kategori sangat tinggi.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan analisa data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

* 1. Perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang sebelum pemberian metode *role playing* berada dalam kategori “sedang”.
  2. Perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang perilaku setelah diberi metode *role playing* meningkat atau berada dalam kategori “sangat tinggi”.
  3. Penerapan latihan *role playing* sebagai teknik bimbingan memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam peningkatan perilaku prososial siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang.

1. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diambil, maka disarankan kepada:

1. Guru pembimbing, hendaknya aktif mensosialisasikan dan mengajarkan metode *role playing* kepada siswa agar dapat dipraktekkan oleh siswa yang memiliki perilaku prososial yang rendah.
2. Guru bidang studi, senantiasa menjadikan metode *role playing* dalam proses belajar mengajar dikelas sebagai teknik bimbingan kelompok agar perilaku prososial siswa dapat meningkat.

59

1. Siswa, kiranya dapat memanfaatkan guru-guru pembimbing di sekolah guna mengatasi berbagai permasalahan yang dialami, terutama yang berkaitan dengan masalah perilaku prososial.
2. Kepada rekan-rekan mahasiswa dan peneliti, di Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, agar dapat mengembangkan metode *role playing* pada permasalahan-permasalahan yang berbeda.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abimanyu, Soli. 1983. *Teknik Pemahaman Individu (Teknik Non Tes).* Makassar: FIP UNM.

Malik, Anas Muhammad. 2007. *Dasar-Dasar Psikologi Sosial*. Makassar: Badan Penerbit UNM

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. 2005. *Konsep Dasar Psikologi Sosial.* Makassar: UNM

Amriana. 2007. *Hubungan Interaksi Orang Tua-Anak Dengan Perilaku Prososial Siswa* *di SMA Negeri 1 Benteng Selayar*. Skripsi (tidak diterbitkan). Makassar: FIP UNM.

Arikunto,S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Azwar, Z. 1988. *Sikap manusia dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Liberty.

Baron, A. Robert. 2005. *Psikologi sosial.* Jilid 2, Edisi Ke 10. Jakarta: Erlangga

Chaplin, J.P. 2008. *Kamus lengkap Psikologi.* Jakarta: PT. Raja Grapindo Persada.

Dayakisni, Tri. & Hudaniah. 2003. *Psikologi Sosial (*buku 1)*.* Malang: UMM Press.

Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistik*. Yogyakarta: Andi.

Mappiare, A. T. 2006. *Kamus Istilah Konseling dan Terapi.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Richmond, U. P., MC. Croskey. J. C., Payne. 1991. *Non Verbal Behavior In Interpersonal.*

Romlah. T. 1989. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Jakarta: Depdikbud. Ditjendikti.

Sears, D.O.F, Jonatan L. & Peplau. L. A. 1994.  *Psikologi Sosial.* Jilid 2, Edisi Ke 5. Jakarta: Erlangga.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. 1991. *Psikologi Sosial*. Jilid 1, Edisi ke 5. Jakarta: Erlangga.

Sambas, Ali. 2007. *Analisis, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia

Sudrajat, Ahmad. 2010. *Bermain Peran*. (Online), www. Akhmad Sudrajat.com.

61

( diakses tgl 1 Desember 2010).

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pedekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sujianto. A.E., 2009. *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16,0*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Sukardi, D. K. 1983. *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah.* Surabaya: Usaha Nasional.

Sukardi, D. K dan Desak Made . 1990. *Kamus istilah bimbingan dan penyuluhan*. Surabaya: Usaha Nasional

Samad, Sulaiman. 1998. *Kontribusi Presepsi Tentang Pengasuhan Orang Tua Terhadap Perilaku Prososial Remaja*. Laporan Penelitian. Ujung Pandang: FIP IKIP Ujung Pandang.

Sunarto, dan Hartono, B.A. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suwarno, C. 2005. *Keefektifan Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Menumbuhkan Sikap Prososial Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2005/2006.* Skripsi. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.

Thantawy, R. M. A. 1992. *Kamus Bimbingan dan Konseling.* Jakarta: Ekonomics Student’s Group.

Tiro, 2004. *Dasar-Dasar Statistik*. Ujung Pandang: UNM.

63

**Lampiran 1**

**SKENARIO PELAKSANAAN EKSPERIMEN**

**METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL SISWA KELAS XI MA NEGERI 1 BARAKA**

1. Tujuan

Tujuan dari tehnik *role playing* ini adalah untuk membantu siswa mengembangkan perilaku prososial.

1. Persiapan

Dalam tahap ini peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan *role playing.* Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain :

1. Peneliti menyiapkan media penunjang seperti skenario latihan yang akan dilakukan untuk latihan *role playing* dan pedoman observasi.
2. Peneliti menyiapkan ruangan dan alat-alat yang dibutuhkan dalam menunjang pelaksanaan *role playing* seperti: meja, kursi, papan tulis, dan lain-lain.
3. Mengumpulkan semua siswa yang akan mengikuti latihan *role playing*, setelah itu peneliti mengemukakan masalah dan tema yang akan di *role playingkan* dan menjelaskan tentang tujuan permainan, kemudian diadakan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.
4. Peneliti menentukan kelompok yang akan memainkan peranannya sesuai dengan kebutuhan skenario. Pemilihan ini bisa secara sukarela dan bisa juga berdasarkan usulan-usulan dari anggota kelompok lain.
5. Peneliti juga menentukan kelompok penonton dan kemudian menjelaskan tugasnya.
6. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan *role playing* terbagi ke dalam 6 tahapan pertemuan dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

1. Pertemuan I
2. Peneliti membangun rapport.
3. Peneliti memberikan informasi tentang perilaku prososial dan *role playing.*
4. Peneliti melakukan diskusi (sharing) tentang informasi yang diberikan dengan konseli.
5. Mengakhiri.
6. Pertemuan II *Pre-test*
7. Membangun raport.
8. Menjelaskan tujuan dilaksanakannya tes dan tata cara pelaksanaan tes.
9. mengerjakan tes.
10. mengumpulkan hasil tes.
11. Mengakhiri.
12. Pertemuan III

Pada pertemuan ini, akan diadakan latihan tanggung jawab sosial adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Peneliti membangun raport dan pemberian skala perilaku prososial.
2. Peneliti menjelaskan tujuan diadakannya latihan tanggung jawab sosial
3. Pada tahap ketiga ini, peneliti membagi masing-masing peran kepada siswa yang akan dimainkan.
4. Mempersilahkan siswa beberapa menit untuk berembug terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan perananan tersebut.
5. Memainkan *role playing* di kelas. Dalam hal ini siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya tentang peran yang didapat dan bebas mengungkapkan semua perasaan yang membebani hatinya.
6. Evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah dilakukan baik oleh kelompok pemeran maupun kelompok penonton.
7. Peneliti memberikan tugas rumah untuk konseli yaitu mempraktekkan tanggung jawab sosial dalam kehidupan nyata.
8. Peneliti menutup permainan dan menentukan jadwal pertemuan selanjutnya.
9. Pertemuan IV

Pada pertemuan ini, akan diadakan latihan saling ketimbal balikan adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Peneliti membangun raport dan melakukan diskusi tentang hasil dari tugas rumah yang diberikan peneliti kepada konseling.
2. Peneliti menjelaskan tujuan diadakannya latihan saling ketimbal balikan .
3. Pada tahap ketiga ini, peneliti membagi masing-masing peran kepada siswa yang akan dimainkan.
4. Mempersilahkan siswa beberapa menit untuk berembug terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peranan tersebut.
5. Memainkan *role playing* dikelas. Dalam hal ini siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya tentang peran yang didapat dan bebas mengungkapkan semua perasaan yang membebani hatinya.
6. Evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah dilakukan baik oleh kelompok pemeran maupun kelompok penonton.
7. Peneliti memberikan tugas rumah untuk konseli yaitu mempraktekkan saling ketimbal balikan dalam kehidupan nyata.
8. Peneliti menutup permainan dan menentukan jadwal pertemuan selanjutnya.
9. Pertemuan V

Pada pertemuan ini, akan diadakan latihan keadilan sosial adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Peneliti membangun raport dan melakukan diskusi tentang hasil dari tugas rumah yang diberikan peneliti kepada konseli.
2. Peneliti menjelaskan tujuan diadakannya latihan keadilan sosial.
3. Pada tahap ketiga ini, peneliti membagi masing-masing peran kepada siswa yang akan dimainkan.
4. Mempersilahkan siswa beberapa menit untuk berembug terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan perananan tersebut.
5. Memainkan *role playing* di kelas. Dalam hal ini siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya tentang peran yang didapat dan bebas mengungkapkan semua perasaan yang membebani hatinya.
6. Evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah dilakukan baik oleh kelompok pemeran maupun kelompok penonton.
7. Peneliti memberikan tugas rumah untuk konseli yaitu mempraktekkan latihan keadilan sosial dalam kehidupan nyata.
8. Peneliti menutup permainan dan menentukan jadwal pertemuan selanjutnya.
9. Pertemuan VI *Post-test*

Pada pertemuan terakhir ini, diadakan tes kembali sebagai cara untuk mengetahui hasil dari latihan *role playing*. Adapun tahapannya adalah:

1. Membangun raport.
2. Menjelaskan tujuan dilaksanakannya tes dan tata cara pelaksanaan tes.
3. Mengerjakan tes.
4. Mengumpulkan hasil tes.
5. Mengakhiri.
6. Terminasi

Peneliti menutup *role playing* dengan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Peneliti menanyakan pendapat konseli tentang kebermanfaatan *role playing* yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.
2. Peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasi konseli dalam pelaksanaan *role playing.*