**EFEKTIFITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 4 WATAMPONE**

**ANDI MAPPARESSA**

**Guru SMA Negeri 4 Watampone**

**Email:** **mapparessabk@gmail.com**

**Abstract:** The research examines on the effectiveness of role playing technique to improve learning independence of students at SMAN 4 Watampone. The objectives of the research are to discover (l) the description of role playing technique of students at SMAN 4 Watampone, (2) the description of the level of learning independence of students at SMAN 4 Watampone, (3) the effectiveness of group guidance service using Role Playing technique in improving learning independence of students at SMAN 4 Watampone. The research was quantitative which employed true experimental design with Pretest-Posttest Control Group Design. The populations of the research were 56 students of class XI MIPA at SMAN 4 Watampone who were identified had low learning independences. The samples of the research were taken by using random sampling technique with the total of 28 students, who were divided randomly into two groups, namely 14 students in the experiment group and 14 students in the control group. The data collection techniques employed observation and learning independences scale. The data of the research were analyzed by using descriptive and statistics analysis with independent sample t-test.

 The results of the research reveal that (l) the description of students' participations in group guidance service by using Role Playing technique in the experiment group is in medium and high category, (2) the description of the level of students' learning independence at SMAN I Watampone in the experiment group is in medium and high category, (3) Group guidance service by using role playing technique is effective significantly to improve students' learning independence.

Keywords: *role playing, learning independence*

**Abstrak:** Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui (1) Gambaran pelaksanaan teknik role playing siswa SMA Negeri 4 Watampone (2) Gambaran tingkat kemandirian belajar siswa SMA Negeri 4 Watampone*,* (3) Efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* dalam meningkatkan Kemandirian Belajar siswa SMA Negeri 4 Watampone. Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan true *eksperimental design* dengan *Pretest-Postest Control Group design.* Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA SMA Negeri 4 Watampone yang teridentifikasi memiliki kemandirian belajar rendah terdiri dari 56 siswa dan sampel penelitian diambil dengan tekhnik *random sampling* sebanyak 28 siswa, kemudian dibagi secara acak masing-masing 14 siswa untuk menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan observasi dan skala kemandirian belajar kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik uji *independent sample t-test.*

Hasil penelitian menunjukkan (1) Gambaran partisipasi siswa dalam layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* pada kelompok eksperimen berada pada kategori sedang dan tinggi, (2) Gambaran tingkat kemandirian belajar siswa SMA Negeri 4 Watampone pada kelompok eksperimen berada pada kategori sedang dan tinggi, (3) Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* secara signifikan efektif meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Kata Kunci : *Role playing, Kemandirian belajar*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan sangat penting kedudukannya dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik spiritual, kemampuan profesional maupun sosial. Dalam UUD 1945 pasal 31 (3) mengamanatkan bahwa “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang”. Salah satu amanat Undang-Undang dasar 1945 tersebut kemudian diatur lebih lanjut dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang memiliki visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Pendukung utama bagi tercapainya sasaran pembangunan manusia Indonesia yang bermutu adalah pendidikan yang bermutu, pendidikan yang bermutu tidak cukup dilakukan melalui transformasi ilmu pengetahuan dan tekhnologi, tetapi harus didukung oleh peningkatan profesionalitas dan sistem manajemen pendidikan serta pembangunan kemampuan siswa untuk menolong diri sendiri dalam memilih dan mengambil keputusan demi pencapaian cita-cita. Hal ini juga menjadi tantangan bagi para tenaga pendidik, dan tantangan ini berakibat pada perubahan dan kemajuan yang cepat, sudah sampai pada aspek psikologi remaja, aspek sosial, budaya dan tekhnologi.

Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana dalam mencapai tujuan pendidikan. Melalui sekolah, siswa belajar berbagai macam hal. Dalam pendidikan formal, belajar berarti menunjukkan adanya perubahan yang bersifat positif sehingga akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Salah satu tugas pokok sekolah adalah menyiapkan siswa agar dapat mencapai prestasi belajar secara optimal. Seorang siswa dikatakan mencapai perkembangannya secara optimal apabila dia memperoleh pendidikan dan prestasi belajar yang sesuai dengan bakat, kemampuan dan minat yang dimilikinya.

Proses belajar memerlukan bantuan dan bimbingan. Bimbingan sangat diperlukan siswa dalam belajar guna memperoleh hasil belajar yang optimal. Semakin baik bimbingan yang diberikan, maka peluang untuk memperoleh hasil belajar yang baik akan semakin besar untuk mencapai kesejahteraan hidup.

Pada kenyatannya proses pembelajaran diharapkan mampu mendapatkan prestasi belajar yang baik, namun ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, semisal tingkat kemandirian siswa itu sendiri dalam belajar. Anak yang memiliki kemandirian yang kuat tidak akan mudah menyerah. Sikap kemandirian dapat ditunjukkan dengan adanya kemampuan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tingkah laku. Dengan adanya perubahan tingkah laku maka anak juga memiliki peningkatan dalam berfikir, menganggap bahwa dalam belajar harus bisa mandiri tanpa mengandalkan bantuan dari orang lain terus dan juga tidak menggantungkan belajar dari guru saja, tapi belajar juga bisa dari media cetak, elektronik, alam, atau yang lainnya.

Hasil penelitian Marjohan (2007) menemukan tingkat kemandirian belajar siswa pada Sekolah Menengah Atas (SMA) tergolong rendah. Hal tersebut nampak pada sikap siswa yang gemar berkeliaran pada jam pelajaran berlangsung, kesekolah hanya untuk mengobrol dengan teman-teman, mengabaikan pelajaran atau tugas yang diberikan gurunya, bahkan pergi ke sekolah hanya suatu mode saja. Fenomena dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa tingkat kemandirian belajar siswa masih tergolong rendah khususnya pada tingkat sekolah menengah atas, hal ini sangat memprihatinkan sehingga perlu penanganan sedini mungkin untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan hasil wawancara yang diperoleh dari guru mata pelajaran dan wali kelas X di SMA Negeri 4 Watampone pada minggu ke dua bulan agustus, ditemukan siswa yang mempunyai masalah belajar khususnya kemandirian belajar rendah. Gejala yang terlihat dari perilaku siswa yaitu seperti kurang percaya diri, kurang tanggung jawab dalam mengerjakan tugas, kurang inisiatif, rendahnya kedisiplinan siswa pada kegiatan belajar di sekolah, tidak mengontrol dan mengevaluasi aktivitas belajarnya. Rendahnya kemandirian belajar siswa SMA Negeri 4 Watampone secara spesifik terlihat pada proses belajar yaitu tidak mampu mengerjakan tugas sendiri, mudah terpengaruh oleh pendapat dan ajakan temannya, selalu bergantung kepada temannya, tidak memiliki tanggung jawab jika diberi tugas oleh guru dan hasil belajar yang mereka peroleh dibawah standar KKM sehingga mereka harus mengulang beberapa kali untuk mencapai nilai ketuntasan minimal. Informasi ini diperoleh dari catatan hasil kegiatan layanan yang dilaksanakan oleh guru pembimbing, dan diperkuat dengan hasil tes skala kemandirain belajar yang dilaksanakan pada minggu pertama agustus 2016 untuk mengetahui tingkat kemandirian belajar siswa. Setelah diberikan skala kemandirian belajar diperoleh hasil bahwa siswa kelas X MIPA SMA Negeri 4 Watampone yang teridentifikasi memiliki kemandirian belajar rendah sebanyak 56 siswa dari 243 jumlah siswa kelas X MIPA secara keseluruhan.

Rendahnya kemandirian belajar siswa tidak terlepas dari faktor-faktor yang mendasari terbentuknya kemandirian itu sendiri. Faktor-faktor tersebut mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan selanjutnya dan akan menentukan seberapa jauh seorang individu bersikap dan berfikir secara mandiri dalam kehidupan lebih lanjut. Kemandirian siswa dalam belajar akan terwujud sangat bergantung pada siswa itu sendiri dalam mengelola dirinya (*Self-Management*), melihat, merasakan, dan melakukan aktifitas belajar atau kegiatan belajar sehari-hari di dalam lingkungan tempat tinggalnya.

Bimbingan dan konseling di sekolah memegang peranan dalam menangani permasalahan belajar dan memiliki prinsip layanan bimbingan untuk semua siswa yang mempunyai permasalahan ataupun tidak di sekolah. Salah satu tugas yang menjadi tanggung jawab utama guru bimbingan dan konseling di sekolah adalah untuk memberikan arahan dan membimbing proses kegiatan belajar siswa. Kemandirian belajar siswa merupakan salah satu langkah awal yang harus diberikan dalam pelayanan bimbingan dan konseling khususnya bimbingan belajar.

Bimbingan dan konseling hadir sebagai upaya pemberian bantuan kepada siswa agar mengembangkan diri secara optimal, memahami potensi diri dan lingkungan sehingga siswa dapat memiliki kompetensi yang di harapkan dan berguna untuk kesuksesan di masa depan. Pentingnya bimbingan belajar di buat agar siswa memiliki tanggung jawab, kesadaran dan kebiasaan belajar yang positif seperti kebiasaan membaca buku, memiliki motif belajar yang tinggi sepanjang hayat, serta di harapkan memiliki keterampilan untuk menetapkan tujuan dan perencanaan pendidikan, memiliki keterampilan atau teknik belajar yang efektif.

Berbagai macam metode telah diterapkan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa, dan usaha yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah kemandirian belajar rendah adalah dengan menggunakan bahan yang menarik dan juga berbagai jenis cara penyajian. Layanan bimbingan dan konseling dapat diberikan dalam bentuk individu maupun kelompok. Layanan yang akan digunakan oleh peneliti adalah bimbingan kelompok. Winkel & Hastuti (2004) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok sebagai sarana penunjang perkembangan peserta didik yang optimal, diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri. Perkembangan yang diperoleh dari bimbingan kelompok mencakup perkembangan kognitif, psikomotor, dan afektif. Ketiganya dapat berkembang dengan optimal melalui bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok dapat dilaksanakan dengan berbagai teknik yang bervariasi, seperti yang dikemukakan oleh Romlah (2006), antara lain teknik pemberian informasi, diskusi kelompok, teknik pemecahan masalah (problem solving), bermain peran (role playing), permainan simulasi (simulation games).

Diantara teknik-teknik tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan teknik bermain peran. Sanjaya (2006) memaparkan bahwa bermain peran adalah kegiatan beberapa orang yang diarahkan untuk mengkreasi kejadian masa lalu, aktual, atau yang mendatang. Mulyasa (2004) menambahkan bahwa teknik bermain peran dapat mengekspresikan hubungan antar manusia dengan cara memperagakan, bekerjasama, diskusi, mengeksplorasi perasaan, nilai dan strategi pemecahan masalah antar pesertanya. Sehingga tema yang diangkat dalam bermain peran harus benar–benar terjadi dalam kehidupan sehari–hari. Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik role playing adalah sarana penunjang perkembangan peserta didik melalui pemeragaan kejadian masa lalu, aktual, atau yang mendatang untuk mengekspresikan hubungan antar manusia selanjutnya bekerjasama, diskusi, mengeksplorasi perasaan, nilai dan strategi pemecahan masalah.

Penelitian peningkatan kemandirian belajar peserta didik dengan layanan bimbingan kelompok melalui teknik bermain peran pernah dilakukan oleh Niken Rithmayanti (2013). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

Kondisi tersebut yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *“Efesktivita Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SMA Negeri 4 Watampone”.*

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan beberapa permsalahan dalam penelitian ini yaitu : 1) Bagaimanakah gambaran pelaksanaan teknik *Role Playing* di SMA Negeri 4 Watampone*?*, 2) Bagaimanakah gambaran tingkat kemandirian belajar siswa di SMA Negeri 4 Watampone?, 3) Apakah penerapan teknik *Role Playing* efektif untuk meningkatkan Kemandirian Belajar siswa SMA Negeri 4 Watampone?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan teknik *Role Playing* di SMA Negeri 4 Watampone. 2) Untuk mengetahui gambaran tingkat kemandirian belajar siswa SMA Negeri 4 Watampone, 3)Untuk mengetahui efektivitas penerapan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa SMA Negeri 4 Watampone.

**METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel yang lain atau menguji hipotesis tentang perbedaan kemandirian belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Bentuk desain eksperimen dalam penelitian ini adalah *true-experimental design*, dalam bentuk *pretest-posttest Control Group design*. Ciri utama rancangan ini adalah penempatan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random, penelitian ini membandingkan tingkat kemandirian belajar siswa antara yang diberikan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dan siswa yang tidak diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing* di SMA Negeri 4 Watampone.

Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu: efektivitas penerapan teknik *role playing*  sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi (independen), dan “kemandirian belajar“ sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi (dependen).

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X MIPA SMA Negeri 4 Watampone Tahun ajaran 2016 / 2017 sebanyak 243 siswa. Dengan pertimbangan populasi yang cukup besar yang mempunyai 243 siswa. Penentuan besaran ukuran sampel dalam penelitian sebesar 50% karena populasinya sebesar 56 siswa. Ini mengacu pada pendapat Surakhmad (Ridwan, 2006) “apabila ukuran populasi sebanyak kurang dari 100, maka pengambilan sampel sekurang-kurangnya 50% dari ukuran populasi”. Maka diperoleh sampel sebanyak 28 siswa. Sampel sebanyak 28 siswa dibagi secara acak masing-masing 14 siswa menjadi kelompok eksperimen dan 14 menjadi kelompok kontrol dengan cara membuat daftar unit sampel pada lembaran khusus lengkap dengan kode setiap unit sampel. Kode-kode berupa angka 1 sampai 28 kemudian ditulis pada kertas-kertas kecil, digulung, selanjutnya dimasukkan ke suatu wadah dan siswa diminta untuk mengambil.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan skala dan observasi. sedangkan analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil skala berkaitan dengan kemandirian belajar siswa, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis *t-test.*

**HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN**

1. **Deskripsi Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini diawali pada tanggal 5 Desember 2016 dengan membagikan skala kemandirian belajar untuk keseluruhan siswa kelompok X MIPA yaitu sejumlah 243 orang siswa. Berdasarkan hasil skala kemandirian belajar siswa, terdapat 56 siswa yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah, maka 56 siswa yang teridentifikasi memiliki kemandirian belajar rendah tersebut selanjutnya menjadi populasi dalam penelitian ini. Setelah itu, penentuan besaran ukuran sampel dalam penelitian sebesar 50% karena populasinya sebesar 56 siswa, selain itu agar dinamika kelompok yang berlangsung di dalam kelompok tersebut dapat efektif dan bermanfaat bagi pembinaan anggota kelompok,

 Tabel 4.1 Hasil Analisis Observasi Kelompok

|  |
| --- |
| Persentase Hasil Analisis Observasi Kelompok |
| No | Item | Pertemuan |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Jml | % | jml | % | jml | % | Jml | % | jml | % |
| 1 | 1 | 11 | 78,57 | 13 | 92,86 | 14 | 100,00 | 14 | 100,00 | 14 | 100,00 |
| 2 | 2 | 4 | 28,57 | 8 | 57,14 | 8 | 57,14 | 11 | 78,57 | 13 | 92,86 |
| 3 | 3 | 8 | 57,14 | 9 | 64,29 | 5 | 35,71 | 10 | 71,43 | 8 | 57,14 |
| 4 | 4 | 9 | 64,29 | 7 | 50,00 | 9 | 64,29 | 11 | 78,57 | 12 | 85,71 |
| 5 | 5 | 9 | 64,29 | 9 | 64,29 | 9 | 64,29 | 12 | 85,71 | 11 | 78,57 |
| 6 | 6 | 6 | 42,86 | 8 | 57,14 | 5 | 35,71 | 10 | 71,43 | 12 | 85,71 |
| 7 | 7 | 7 | 50,00 | 8 | 57,14 | 5 | 35,71 | 11 | 78,57 | 11 | 78,57 |
| 8 | 8 | 6 | 42,86 | 7 | 50,00 | 8 | 57,14 | 14 | 100,00 | 11 | 78,57 |
| 9 | 9 | 5 | 35,71 | 4 | 28,57 | 9 | 64,29 | 10 | 71,43 | 12 | 85,71 |
| 10 | 10 | 7 | 50,00 | 5 | 35,71 | 3 | 21,43 | 10 | 71,43 | 8 | 57,14 |
| 11 | 11 | 3 | 21,43 | 2 | 14,29 | 7 | 50,00 | 10 | 71,43 | 9 | 64,29 |
| 12 | 12 | 5 | 35,71 | 4 | 28,57 | 6 | 42,86 | 6 | 42,86 | 8 | 57,14 |
| 13 | 13 | 6 | 42,86 | 5 | 35,71 | 5 | 35,71 | 5 | 35,71 | 8 | 57,14 |
| Total | 164 | 47,25 | 175 | 48,90 | 194 | 51,10 | 256 | 73,63 | 260 | 75,27 |

Sumber: Hasil analisis data observasi kelompok

Tabel 4.1 menunjukkan hasil observasi kelompok pelaksanaan skenario pertama pada layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah pada aspek kesiapan terlibat dalam kelompok menunjukkan bahwa persentase siswa berada pada kategori sangat tinggi yaitu 78,57%, aspek melaksanakan kegiatan kelompok berada pada kategori rendah yaitu 28,57%, aspek menerima tugas peran yang diberikan berada pada kategori tinggi yaitu 57,14%, aspek bekerja sama mempelajari tugas berada pada kategori sedang yaitu 64,29%, aspek saling membantu kesulitan

jumlah anggota sebuah kelompok tidak boleh terlalu besar, sekitar 10 atau maksimal 15 orang, maka diperoleh sampel sebanyak 28 siswa.

1. **Deskripsi Partisipasi Siswa dalam Pelaksanaan Teknik *Role Playing***

Teknik observasi dilakukan untuk mencatat reaksi-reaksi dan partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan *role playing* melalui pengamatan secara langsung terhadap subyek penelitian.

aspek berpartisipasi aktif selama peran berlangsung berada pada kategori sedang yaitu 42,86%, aspek melakukan peran dengan baik berada pada kategori rendah yaitu 50,00%, aspek bahasa tubuh tertuju pada pusat pembicaraan berada pada kategori sedang yaitu 42,86%, aspek mendengarkan pendapat orang lain berada pada kategori rendah yaitu 35,71%, aspek sabar menunggu giliran berada pada kategori sedang yaitu 50,00%, aspek mengajukan pertanyaan berada pada kategori rendah yaitu 21,43%, aspek menjawab pertanyaan berada pada kategori rendah yaitu 35,71%, dan aspek kemampuan memberikan usul dann ide-ide baru berada pada kategori rendah yaitu 42,86%. Secara umum hasil analisis observasi kelompok kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing,* menunjukkan peran serta siswa dalam pelaksanaan latihan skenario pertama yang terdiri dari 13 aspek yang diobservasi berada pada kategori sedang yaitu 47,25%.

Hasil observasi kelompok pelaksanaan latihan skenario kedua pada layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah pada aspek kesiapan terlibat dalam kelompok menunjukkan bahwa persentase siswa berada pada kategori sangat tinggi yaitu 92,86%, aspek melaksanakan kegiatan kelompok berada pada kategori sedang yaitu 57,14%, aspek menerima tugas peran yang diberikan berada pada kategori tinggi yaitu 64,29%, aspek bekerja sama mempelajari tugas berada pada kategori tinggi yaitu 50,00%, aspek saling membantu kesulitan dalam kerja kelompok berada pada kategori sedang yaitu 64,29%, aspek berpartisipasi aktif selama peran berlangsung berada pada kategori sedang yaitu 57,14%, aspek melakukan peran dengan baik berada pada kategori sedang yaitu 57,14%, aspek bahasa tubuh tertuju pada pusat pembicaraan berada pada kategori rendah yaitu 50,00%, aspek mendengarkan pendapat orang lain berada pada kategori rendah yaitu 28,57%, aspek sabar menunggu giliran berada pada kategori rendah yaitu 35,71%, aspek mengajukan pertanyaan berada pada kategori rendah yaitu 14,29%, aspek menjawab pertanyaan berada pada kategori rendah yaitu 28,57%, dan aspek kemampuan memberikan usul dann ide-ide baru berada pada kategori rendah yaitu 35,71%. Secara umum hasil analisis observasi kelompok kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing,* menunjukkan peran serta siswa dalam pelaksanaan latihahn skenario kedua yang terdiri dari 13 aspek yang diobservasi cenderung sama dengan pelaksanaan skenario pertama berada pada kategori sedang, namun persentasenya keaktifan siswa meningkat menjadi 48,90%.

Hasil observasi kelompok pelaksanaan latihan skenario ketiga pada layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah pada aspek kesiapan terlibat dalam kelompok menunjukkan bahwa persentase siswa berada pada kategori sangat tinggi yaitu 100%, aspek melaksanakan kegiatan kelompok berada pada kategori sedang yaitu 57,14%, aspek menerima tugas peran yang diberikan berada pada kategori sedang yaitu 35,71%, aspek bekerja sama mempelajari tugas berada pada kategori tinggi yaitu 64,29%, aspek saling membantu kesulitan dalam kerja kelompok berada pada kategori tinggi yaitu 64,29%, aspek berpartisipasi aktif selama peran berlangsung berada pada kategori rendah yaitu 35,71%, aspek melakukan peran dengan baik berada pada kategori sedang yaitu 35,71%, aspek bahasa tubuh tertuju pada pusat pembicaraan berada pada kategori rendah yaitu 57,14%, aspek mendengarkan pendapat orang lain berada pada kategori tinggi yaitu 64,29%, aspek sabar menunggu giliran berada pada kategori rendah yaitu 21,43%, aspek mengajukan pertanyaan berada pada kategori sedang yaitu 50,00%, aspek menjawab pertanyaan berada pada kategori sedang yaitu 42,86%, dan aspek kemampuan memberikan usul dann ide-ide baru berada pada kategori rendah yaitu 35,71%. Secara umum hasil analisis observasi kelompok kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing,* menunjukkan peran serta siswa dalam pelaksanaan latihahn skenario ketiga yang terdiri dari 13 aspek yang diobservasi cenderung sama dengan pelaksanaan skenario pertama dan kedua berada pada kategori sedang, namun persentasenya keaktifan siswa meningkat menjadi 51,10%.

Hasil observasi kelompok pelaksanaan latihan skenario keempat pada layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah pada aspek kesiapan terlibat dalam kelompok menunjukkan bahwa persentase siswa berada pada kategori sangat tinggi yaitu 100%, aspek melaksanakan kegiatan kelompok berada pada kategori tinggi yaitu 78,57%, aspek menerima tugas peran yang diberikan berada pada kategori tinggi yaitu 71,43%, aspek bekerja sama mempelajari tugas berada pada kategori tinggi yaitu 78,57%, aspek saling membantu kesulitan dalam kerja kelompok berada pada kategori sangat tinggi yaitu 85,71%, aspek berpartisipasi aktif selama peran berlangsung berada pada kategori tinggi yaitu 71,43%, aspek melakukan peran dengan baik berada pada kategori tinggi yaitu 78,57%, aspek bahasa tubuh tertuju pada pusat pembicaraan berada pada kategori sangat tinggi yaitu 100%, aspek mendengarkan pendapat orang lain berada pada kategori tinggi yaitu 71,43%, aspek sabar menunggu giliran berada pada kategori sedang yaitu 71,43%, aspek mengajukan pertanyaan berada pada kategori tinggi yaitu 71,43%, aspek menjawab pertanyaan berada pada kategori sedang yaitu 42,86%, dan aspek kemampuan memberikan usul dan ide-ide baru berada pada kategori sedang yaitu 35,71%. Secara umum hasil analisis observasi kelompok kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing,* menunjukkan peran serta siswa dalam pelaksanaan latihahn skenario keempat yang terdiri dari 13 aspek yang diobservasi cenderung mengalami peningkatan yaitu persentasenya keaktifan siswa berada pada kategori tinggi yaitu meningkat menjadi 73,63%.

Hasil observasi kelompok pelaksanaan latihan skenario kelima pada layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah pada aspek kesiapan terlibat dalam kelompok menunjukkan bahwa persentase siswa berada pada kategori sangat tinggi yaitu 100%, aspek melaksanakan kegiatan kelompok berada pada kategori sangat tinggi yaitu 92,86%, aspek menerima tugas peran yang diberikan berada pada kategori sedang yaitu 57,14%, aspek bekerja sama mempelajari tugas berada pada kategori tinggi yaitu 85,71%, aspek saling membantu kesulitan dalam kerja kelompok berada pada kategori tinggi yaitu 78,57%, aspek berpartisipasi aktif selama peran berlangsung berada pada kategori sangat tinggi yaitu 85,71%, aspek melakukan peran dengan baik berada pada kategori sangat tinggi yaitu 78,57%, aspek bahasa tubuh tertuju pada pusat pembicaraan berada pada kategori tinggi yaitu 78,57%, aspek mendengarkan pendapat orang lain berada pada kategori tinggi yaitu 85,71%, aspek sabar menunggu giliran berada pada kategori sedang yaitu 57,14%, aspek mengajukan pertanyaan berada pada kategori tinggi yaitu 64,29%, aspek menjawab pertanyaan berada pada kategori sedang yaitu 57,14%, dan aspek kemampuan memberikan usul dann ide-ide baru berada pada kategori tinggi yaitu 57,14%. Secara umum hasil analisis observasi kelompok kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing,* menunjukkan peran serta siswa dalam pelaksanaan latihahn skenario kelima yang terdiri dari 13 aspek yang diobservasi cenderung mengalami peningkatan dibandingkan pelaksanaan skenario keempat, persentase keaktifan siswa berada pada kategori tinggi yaitu meningkat menjadi 71,43%.

**Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian mengenai efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan kemandirian siswa berangkat dari rumusan masalah yang diuraikan sebagai berikut:

1. **Gambaran Pelaksanaan Teknik *Role Playing* di SMA Negeri 4 Watampone**

Pelaksanaan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa di SMA Negeri 4 Watampone berangkat dari pendapat Romlah (2006:113) mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam penggunaan teknik *role playing* yang perlu diperhatikan antara lain; 1) persiapan yaitu merumuskan tujuan, identifikasi masalah, 2) membuat skenario yang akan diperankan oleh masing-masing anggota, 3) menentukan kelompok yang bermain peran, 4) menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya, 5) pelaksanaan, 6) evaluasi dan diskusi. Adapun langkah-langkah teknik *role playing* yang dikembangkan dari pendapat di atas dilaksanakan dalam 5 tahap pertemuan.

Hasil observasi kelompok menggambarkan tingkat partisipasi siswa dalam pelaksanaan teknik role playing berada pada kategori sedang dan tinggi, hal ini menunjukkan bahwa siswa antusias dan berperan aktif selama pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik Role Playing.

1. **Gambaran tingkat kemandirian belajar siswa di SMA Negeri 4 Watampone**

Pada akhir penelitian ini atau sesudah pemberian treatment, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kemandirian belajar siswa antara sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* pada kelompok eksperimen. Dalam hal ini terjadi peningkatan skor rendah ke skor tinggi, sehingga dapat diasumsikan bahwa ada pengaruh nyata dan positif dari penerapan kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing*. *Role playing* pada dasarnya adalah cara penguasaan bahan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup. Strategi *role playing* menitik beratkan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Setelah terlibat dalam proses layangan bimbingan kelompok teknik *role playing,* khususnya pada saat setelah memainkan peran-peran positif diharapkan bisa menjadi kebiasaan yang akhirnya menjadi menetap sebagai suatu kecerdasan dalam memanajemen diri. Artinya bahwa setelah siswa latihan peran “apa itu kemandirian belajar, kekuatan apa manfaat bagi ku, membebaskan gaya belajar, memupuk sikap juara, dan keterampilan mengatur diri”, siswa dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Joyce, dkk (2011:329) mengemukakan bahwa proses *role playing* berperan untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, (3) mengembangkasn *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku, (4) mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda. Model ini berpandangan bahwa ada kemungkinan untuk menciptakan analogi yang asli dan sama dengan masalah kehidupan yang nyata dan lewat pengulangan kejadian ini, siswa bisa memahami dan merenungkan “sampel” kehidupan.

1. **Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SMA Negeri 4 Watampone**

Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan tingkat kemandirian belajar yang signifikan antara siswa yang diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* (kelompok eksperimen) dibandingkan siswa yang tidak diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* (kelompok kontrol), karena dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* siswa mampu menumbuhkan kepercayaan diri serta tanggung jawab siswa, hal ini terlihat dari antusiasme mereka terhadap permainan yang dilakonkan dalam kelompok baik yang bertindak sebagai pemeran mapun yang bertindak sebagai penonton.

Melalui *role playing* siswa secara langsung memainkan peran-peran tertentu sehingga indikator-indikator kemandirian belajar yang rendah bisa meningkat. Diantara kegiatan Role Playing yaitu; kegiatan apa itu kemandirian belajar agar tidak selalu bergantung pada orang lain, bagaimana cara mengatasi masalah kurang percaya diri dengan kegiatan membebaskan gaya belajar, kegiatan apa manfaat bagiku agar siswa bisa bertanggung jawab dalam belajar, kegiatan apa manfaat bagiku sehinggan siswa bisa mangambil keputusan sendiri, kegiatan memupuk sikap juara agar siswa belajar berinisiatif sendiri, kegiatan keterampilan mengatur diri agar siswa bisa mengatur dan mengontrol aktifitas belajarnya.

Melalui beberapa latihan *Role Playing,* siswa secara langsung mengambil pelajaran dan pengalaman yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Mardianingsih (2012) tentang “bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kedisiplinan di sekolah”. Hasilnya menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa, karena subjek mengalami perubahan perilaku dari awalnya tidak disiplin menjadi disiplin. Hal ini berarti bahwa ada pesan dan kesan dari kegiatan latihan *role playing* yang terinternalisasi pada siswa dan dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan pola pikir dalam menjalani proses belajar selanjutnya.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini bahwa tingkat kemandirian belajar siswa setelah diberikan treatmen berupa teknik *role playing* mengalami peningkatan dimana terdapat selisih antara nilai mean pada *pretest* dan *posttest* yang signifikan. Hasil analisis data secara keseluruhan menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan tingkat kemandirian belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* tidak terbukti. Sebaliknya bahwa dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan tingkat kemandirian belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian treatmen berupa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terbukti.

Hasil peneltian ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Menurut Sastrowardoyo (Wicaksono, 2013) mengemukakan bahwa manfaat utama bermain peran bagi siswa adalah memupuk kerja sama yang baik dalam pergaulan siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk melahirkan daya kreasi masing-masing, mengembangkan emosi sehat anak, menghilangkan sifat malu, gugup, dan lain-lain, mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik, menghargai pendapat dan pikiran orang lain, menanamkan kepercayaan kepada diri sendiri, dan mengurangi kejahatan dan kenakalan anak-anak. Dalam hal ini bahwa permainan peran memberikan manfaat yang positif terhadap hubungan sosial individu dengan individu lainnya, selain itu juga dapat memberikan pengaruh positif terhadap seseorang dalam hal meningkatkan kemandirian belajar.

Ada beberapa kelebihan dari teknik *role playing*  seperti yang diungkapkan oleh Spiegler & David (2010:103-104) adalah siswa mendapatkan pengalaman dalam memahami siswa lainnya, meningkatkan motivasi serta minta siswa, siswa memiliki kesempatan untuk melatih *skill interpersonal, m*engembangkan kreativitas siswa (dengan peran yang dimainkan siswa dapat berfantasi), memupuk kerja sama antara siswa, siswa lebih mandiri dalam memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri, memupuk keberanian berpendapat di depan kelompok, melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil keputusan dan kesimpulan dalam waktu singkat.

Keberhasilan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa ini dapat menjadi alasan untuk untuk digunakan sebagai salah satu alternatif untuk diaplikasikan dalam memberikan layanan bimbingan kelompok kepada siswa. Meskipun dalam pelaksanaan Layanan Bimbingan kelompok teknik *role playing* berhasil dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa, namun terkadang masih ditemukan hambatan dalam pelaksanaan *role playing,* hambatan yang kadang ditemukan dilapangan yaitu terkadang siswa masih merasa malu ketika ingin memainkan peran-peran yang telah diberikan sebelumnya.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian mengenai “Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa SMA Negeri 4 Watampone disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat partisipasi siswa dalam pelaksanaan teknik *role playing* pada kelompok eksperimen cenderung berada pada kategori sedang dan tinggi.
2. Tingkat kemandirian balajar siswa di SMA Negeri 4 Watampone berdasarkan analisis gain menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, baik kelompok eksperimen maupun kontrol berada pada kategori rendah. Setelah diberi perlakuan teknik *Role Playing* ada peningkatan kemadirian belajar menjadi kategori sedang & tinggi, sedangkan bagi siswa yang tidak diberi perlakuan teknik *Role Playing* tidak menunjukkan perubahan berarti atau tetap dalam kategori rendah.
3. Teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa SMA Negeri 4 Watampone.

Dari hasil penelitian ini diharapkan kepada beberapa pihak untuk menindak lanjutinya:

1. Bagi konselor sekolah, diharapkan menjadi masukan dalam menghadapi berbagai permasalahan terutama masalah kemandirian belajar rendah, dan sekiranya dapat menangani masalah-masalah siswa secara terprogram dan berkerja sama dengan pihak-pihak terkait.
2. Guru mata pelajaran, hendaknya bekerja sama dengan konselor dalam menangani masalah-masalah siswa khususnya dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal
3. Peneliti selanjutnya, agar dijadikan bahan acuan untuk mengkaji lebih dalam upaya meningkatkan kemandirian belajar siswa.

**DAFTAR RUJUKAN**

Asiyah, N. 2012. *Peranan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VII MTs NU Miftahul Huda 02 Piji Bakaran Tahun Pelajaran 2011/2012*. <http://eprints.umk.ac.id/524/>. Diakses tanggal 9 November 2016.

Asmani, J.M. 2010. *Panduan Efektif Bimbingan dan Konseling Di Sekolah.* Jogjakarta: DIVA Press

Dhesiana. 2009. *Kemandirian dalam Belajar, (online)*. (http://dhesiana. Wordpress.com., Diakses 25 september 2016).

Gea, A. Wulandari, A. & Babari, Y. 2002. *Relasi dengan Diri Sendiri*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Gibson, R L. Mitchell & Marianne, H. 2011. *Bimbingan dan Konseling* (Edisi Indonesia-Edisi ke tujuh). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hamalik, O. 2001. *Proess Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hartina, S. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Konseling.* Bandung:Rafika Aditama

Hidayati, K & Listiani, E. 2012. *Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar Mahasiswa*. Jurnal FMIPA UNY Mathematics Education Department, (online), (<https://staff.uny.ac.id/>, diakses 7 oktober 2016).

Huda, M. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Humeira, Y. *Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Efikasi Diri dalam Belajar.* Coenselium Volume 1.(2). (online). Tersedia: www. jurnal.fkip.uns.ac/indeks. Diakses 15 Januari 2015.

Johnson, E.B. (2010). *Contextual Teaching and Learning Menjadikan Kegiatan Belajar dan Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Penerbit Kaifa.

Joyce, B. dkk. 2011. *Models of Teaching Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Maksum, M. 2012. Artikel Bimbingan dan Konseling: *Upaya Konselor untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa, (online)*, (<http://dinamikaguru.wordpress.com>, diakses 4 Oktober 2016

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

Mardapi, D. 2012. *Pengukuran Penilaian Dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika

Mardianingsih, A. Y. 2012. *Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa* (online). Surakarta. Universitas Sebelas Maret. Diakses 15 Oktober 2016.

Marjohan. 2007. *Kemandirian dalam Belajar Perlu Ditingkatkan.* (online). Tersedia: http//penulisbatusangkar.blogspot.com (diakses tanggal 2 Agustus 2016).

Mulyasa, E. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Noermayanti. 2015. *Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA N 1 Cina*. Tesis. Tidak Diterbitkan. Makassar: Program Pasca Sarjana UNM.

Nurhayati, E. (2011). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Fajar.

Nurihsan & Juntika, A. 2005. *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Refika Aditamapartemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Palellungi, I. 2011. *Pengaruh Penerapan Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengatasi Rendah Diri Siswa. Tesis*. Tidak Diterbitkan. Makassa: Program Pasca Sarjana UNM.

Perry, W. 2010. *Dasar-dasar Teknik Konseling.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Poerwadarminta. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Edisi Ketiga). Jakarta: Balai Pustaka

Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Padang: Ghalia Indonesia.

Prayitno dan Erman, A. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.

Program Pasca Sarjana UNM. 2012. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi.* Makassar: Badan Penerbit UNM.

Ridwan. 2006. Metode dan Teknis Menyusun Tesis. Bandung: Alfabeta

Rithmayanti, N. 2013. *Keefektifan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP N 1 Ngawu Klaten, (online)*. <http://download.portalgaruda.org>, di akses 9 November 2016

Romlah, T. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Perdana Media Group.

Siregar, S. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana

Spiegler, M.D & Guevremont, D.C. 2010. *Contemporary Behavior Therapy.* Fifth Edition. USA: Wadsworth Cengage Learning.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabeta

Sukardi, D. K & Kusmawati, N. 2008. *Proses* *Bimbingan dan Konseling di Sekolah.* Jakarta: Rineka Cipta

Tahar, I. 2006. Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada Pendidikan Jarak Jauh. Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, *(online)*, Vol. 7 Nomor 2, ([www.lppm.ut.ac.id/](http://www.lppm.ut.ac.id/) htmpublikasi/tahar.pdf, Diakses, 5 Oktober 2016)

Taniredja, T. dkk. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta

Thoha, C.1996. *Kapita* *Selekta* *Pendidikan* *Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

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

Uno, H.B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya.* Jakarta: Bumi Aksara.

Walgito, B 2004. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM.

Wicaksono, G. 2013. “*Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya”.* Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling, (online) tersedia di: <http://scholar.google.com//ejournal.unesa.ac.id>. diakses tanggal 15 Januari 2015

Winkel, W.S & Hastuti, S. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan. Edisi Revisi*. Yogyakarta: Media Abadi.

Zuhairini, dkk. 1983. *Metode Khusus Pendidikan Agama.* Surabaya: Usaha Nasional.