

P ISSN : 2503 - 1708

E ISSN : 2722 - 7340

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

JURNAL REALITA	VOLUME 7	NOMOR 1	EDISI April 2022	HALAMAN 1460 - 1582	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--------------------------------	--

Diterbitkan oleh:

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA**

REALITA
BIMBINGAN DAN KONSELING
Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

Pelindung : Rektor Universitas Pendidikan Mandalika
: Dekan FIPP Universitas Pendidikan Mandalika

Penanggung Jawab : Kaprodi BK FIPP Universitas Pendidikan Mandalika

Editor

Hariadi Ahmad, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Associate Editor

Mustakim, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Mujiburrahman, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Ahmad Muzanni, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

M. Chaerul Anam, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Editorial Board

Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D Universitas Negeri Jember Jawa Timur

Drs. Wayan Tamba, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Farida Herna Astuti, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Ichwanul Mustakim, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Reza Zulaifi, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Jessica Festi Maharani, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Reviwer

Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Dr. A. Hari Witono, M.Pd Universitas Mataram NTB

Prof. Dr. Wayan Maba Universitas Mahasaraswati Bali

Dr. Gunawan, M.Pd Universitas Mataram NTB

Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd. Universitas Pendidikan Mandalika

Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Wiryo Nuryono, M.Pd Universitas Negeri Surabaya Jawa Timur

Hasrul, S.PdI., M.Pd STKIP Kie Raha Ternate Maluku Utara

Dita Kurnia Sari, M.Pd UIN Sunan Ampel Surabaya Jawa Timur

Dr. Roro Umy Badriyah. M.Pd., Kons Universitas PGRI Maha Dewa Bali

Ari Khusumadewi, M.Pd Universitas Negeri Surabaya Jawa Timur

M. Najamuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Samsul Hadi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Lalu Jaswandi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Eneng Garnika, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Aluh Hartati, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. I Made Gunawan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Nuraeni, S.Pd., M.Si	Universitas Pendidikan Mandalika
Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Zainuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Zainul Irfan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dra. Ni Ketut Alit Suarti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Asep Sahrudin, S.Pd., M.Pd	Univ. Mathla'ul Anwar Banten
Suciati Rahayu Widyastuti, S.Pd., M.Pd	Univ. Nahdlatul Ulama Cirebon
Rahmawati M, S.Pd., M.Pd	Universitas Muhammadiyah Kendari Sulawesi Tenggara
Ginangjar Nugraheningsih, S.Pd. Jas., M.Or	Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Dewi Ariani, S.Pd., M.Pd	Universitas Mahaputra Muhammad Yamin Solok Sumatera Barat
St. Muriati, S.Pd., M.Pd	Universitas Bosowa Makassar Sulawesi Selatan
Uli Agustina Gultom, S.Pd., M.Pd	Universitas Borneo Tarakan Kalimantan Utara
Indra Zultiar, S.Pd., M.Pd.	Universitas Muhammadiyah Sukabumi Jawa Barat

Alamat Redaksi:

Redaksi Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling (**JRbk**)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : realita@undikma.ac.id

Web : e-journal.undikma.ac.id

Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (Email)* atau *Submission* langsung di akun yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

Diterbitkan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.

DAFTAR ISI

Halaman

I Made Sonny Gunawan, dan Baiq Alda Sofya Farliyani

Pengaruh Teknik *Self Instruction* terhadap Kecanduan *Game Online* pada Siswa 1460 – 1466

Muhammad Amin

Penerapan Model Pembelajaran Penjasorkes Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes pada Materi Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V Semester Genap SD Negeri 25 Mataram 1467 – 1480

Rohana

Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas I C SDN 7 Mataram 1481 – 1490

Mohammad Syafrudin

Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Lompat Jauh melalui Pendekatan Bermain Lompat Kanguru pada Siswa Kelas V SD Negeri 30 Cakranegara 1491 – 1501

Ni Made Sulastri

Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Kurangnya Sikap Asertif Siswa 1502 – 1507

Hariadi Ahmad

Pengaruh Media Visual Terhadap Sikap Kemandirian Siswa SMA di Kabupaten Lombok Barat 1508 – 1514

Aluh Hartati

Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Kemandirian Belajar Siswa SMP Negeri 18 Mataram 1515 – 1523

Baiq Fitriah

Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Penulisan Bentuk Soal Pilihan Ganda Abad 21 Berbasis KKG Semester Dua Tahun Pelajaran 2019/2020 di SD Negeri 10 Ampenan Melalui Pendampingan Klasikal dan Individual 1524 – 1540

Baiq Karni Apriani

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Kelas VI A Sdn 9 Ampenan ... 1541 – 1554

Ni Ketut Alit Suarti dan Farida Herna Astuti

Hubungan Antara Self Control dengan Kecanduan Media Sosial Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Pringgarata 1555 – 1561

Khairul Huda dan Ahmad Zainul Irfan

Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Menggunakan Metode *Project Basic Learning* di Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas V SDN 3 Ketangga 1562 – 1569

Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling (JRbk)

Volume 7 Nomor 1 Edisi April 2022

Bimbingan dan Konseling FIPP Universitas Pendidikan Mandalika

<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita>

P-ISSN: 2503 – 1708

E-ISSN: 2722 – 7340

Mustakim dan I Made Gunawan

Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Sikap Percaya Diri Siswa SMAN 1

Labuapi 1570 – 1576

M. Najamuddin

Penerapan Teknik Role Playing Terhadap Keterampilan Komunikasi

Interpersonal Siswa 1577 – 1582

PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SMP NEGERI 18 MATARAM

Oleh

Aluh Hartati

Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram Nusa Tenggara Barat Indonesia

Email: aluhhartati@undikma.ac.id

Abstrak. Dalam pembelajaran guru dan peserta didik sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial. Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, melalui diskusi kelas, tanya jawab antara guru dan peserta didik. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah. Bermain peran merupakan salah satu alternative yang dapat ditempuh. Melalui teknik *role playing* (bermain peran), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Oleh karena itu perlu diadakannya teknik *role playing*, karena teknik *role playing* merupakan strategi mengajar membantu masing-masing siswa untuk mengembangkan dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Kemandirian Dalam Belajar Siswa SMPN 18 Mataram. Tujuan dalam penelitian ini adalah: "Ingin mengetahui Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Kemandirian Belajar Siswa SMPN 18 Mataram". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 18 Mataram yang berjumlah 199 siswa Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket sebagai metode pokok. Untuk menganalisa data menggunakan rumus *t-test*. Hasil penelitian yaitu: ($t_{hitung} 11.205 > t_{tabel} 2.262$) maka hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima pada taraf signifikansi 5% sehingga penelitian ini dinyatakan "**Signifikan**". Maka kesimpulan analisis dalam penelitian ini adalah: Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Kemandirian Belajar Siswa SMPN 18 Mataram.

Kata Kunci: Teknik *Role Playing*, Kemandirian Belajar

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran guru dan peserta didik sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial. Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, melalui diskusi kelas, tanya jawab antara guru dan peserta didik. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai.

Bermain peran merupakan salah satu alternative yang dapat ditempuh. Melalui teknik *role playing* (bermain peran), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Menurut Sagala (dalam Taniredja, 2015), *role play* yaitu metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial. Sedangkan menurut Wahab (2012) *role playing* (bermain peran) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan strategi mengajar yang membantu masing-masing siswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Adapun indikator dari *role playing* (bermain peran) antara lain: (1) strategi mengajar, (2) keterampilan, (3) membantu memecahkan masalah pribadi.

Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Dengan adanya teknik *role playing* (bermain peran) di harapkan termotivasi untuk dapat meningkatkan kemandirian dalam belajar pada siswa dalam keadaan dan kondisi bagaimana pun juga. Kemandirian memiliki peran penting untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. *Role Playing* (bermain peran) sangat erat hubungannya dengan penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu membentuk kemandirian belajar siswa, rasa tanggung jawab serta membuat keputusan terhadap dirinya yang bagus. Dalam meningkatkan kemandirian belajar harus diikuti dengan

peningkatan kemandirian siswa. Peningkatan kemandirian siswa dapat dilihat pada tingginya tingkat belajar siswa, sedangkan tingginya tingkat belajar siswa dipengaruhi oleh kemandirian belajar siswa itu sendiri.

Dalam mengikuti proses belajar mengajar kemandirian sangat penting bagi para siswa untuk memiliki sikap tanggung jawab karena dengan memiliki kemandirian dalam belajar siswa dapat memperbaiki kekurangan yang dimilikinya. Erikson (dalam Desmita, 2014) ”Menyatakan kemandirian adalah usaha untuk melepaskan diri dari orang tua dengan maksud untuk menemukan dirinya melalui proses mencari identitas ego, yaitu merupakan perkembangan kearah individualitas yang mantap dan berdiri sendiri”. Kemandirian biasanya ditandai dengan kemampuan menentukan nasib sendiri, kreatif dan inisiatif, mengatur tingkah laku, bertanggung jawab, mampu menahan diri, membuat keputusan-keputusan sendiri serta mampu mengatasi masalah tanpa ada pengaruh dari orang lain. Sedangkan menurut Fatimah (2010) ”Kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh secara kumulatif selama perkembangan, dan individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan, sehingga individu pada akhirnya mampu berpikir dan bertindak sendiri”. Dengan kemandiannya, pada diri siswa dapat memilih jalan hidupnya untuk berkembang dengan lebih mantap. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemandirian adalah: suatu sikap yang memungkinkan seseorang bertindak bebas, melakukan sesuatu atas dorongan sendiri dan berusaha tidak bergantung pada orang lain.

Slameto (dalam Komsiyah, 2012) Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang

dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan menurut Thorndike (dalam Asri, 2012: 21) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan atau tindakan. Beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah: suatu aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMPN 18 Mataram masih kurang optimalnya pemberian teknik *role playing* (bermain peran) kepada siswa yang mempunyai kemandirian belajar, adapun permasalahan yang ditemukan diantaranya : masih ada siswa yang kurang mampu mengendalikan emosinya, siswa sering dimanjakan oleh orang tua, tidak mampu mengatasi masalah yang dihadapi di sekolah maupun di rumah, tidak mampu berinteraksi dengan orang lain, kurang bertanggung jawab atas tindakannya, tidak mampu membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Permasalahan ini membuat peneliti tertarik untuk menerapkan ilmu Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing* (bermain peran).

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Sagala (dalam Taniredja, 2015), *role play* yaitu metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu

masalah yang muncul dari situasi sosial. Sedangkan menurut Wahab (2012) *role playing* (bermain peran) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan strategi mengajar yang membantu masing-masing siswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok.

Erikson (dalam Desmita, 2014) ”Menyatakan kemandirian adalah usaha untuk melepaskan diri dari orang tua dengan maksud untuk menemukan dirinya melalui proses mencari identitas ego, yaitu merupakan perkembangan kearah individualitas yang mantap dan berdiri sendiri”. Kemandirian biasanya ditandai dengan kemampuan menentukan nasib sendiri, kreatif dan inisiatif, mengatur tingkah laku, bertanggung jawab, mampu menahan diri, membuat keputusan-keputusan sendiri serta mampu mengatasi masalah tanpa ada pengaruh dari orang lain. Sedangkan menurut Fatimah (2010) ”Kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh secara kumulatif selama perkembangan, dan individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan, sehingga individu pada akhirnya mampu berpikir dan bertindak sendiri”. Dengan kemendiriannya, seseorang dapat memilih jalan hidupnya untuk berkembang dengan lebih mantap.

Slameto (dalam Komsiyah, 2012) ”Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi

dengan lingkungannya”. Sedangkan menurut Thorndike (dalam Asri, 2012) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan atau tindakan. Menurut Sagala (dalam Taniredja, dkk 2015), *role play* yaitu metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial. Sedangkan menurut Wahab (2012: 108) *role playing* (bermain peran) adalah beracting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan strategi mengajar yang membantu masing-masing siswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok.

Menurut Erikson (dalam Desmita, 2012), menyatakan kemandirian adalah usaha untuk melepaskan diri dari orang tua dengan maksud untuk menemukan dirinya melalui proses mencari identitas ego, yaitu merupakan perkembangan ke arah individualitas yang mantap dan berdiri sendiri. Sedangkan kemandirian menurut Barnadib (dalam Fatimah, 2010) meliputi perilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan/masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain. Menurut Slameto (dalam Indah, 2012) Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku

yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan menurut Thorndike (dalam Asri, 2012) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan atau tindakan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengedalikan emosi dalam melakukan aktivitas belajar dengan cara melatih diri sendiri tanpa bergantung pada orang lain untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang mempunyai kebebasan dalam membuat keputusan serta mampu bertanggung jawab atas tindakannya, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi berdasarkan pengertian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemandirian belajar adalah: suatu usaha yang dilakukan untuk mengedalikan emosi dalam melakukan aktivitas belajar dengan cara melatih diri sendiri tanpa bergantung pada orang lain untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang mempunyai kebebasan dalam membuat keputusan serta mampu bertanggung jawab atas tindakannya, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Adapun indikator dari kemandirian belajar anatara lain: (1) emosi, (2) ekonomi, (3) intelektual, (4) sosial, (5) tingkah laku.

Kemandirian belajar sangat diperlukan dalam kehidupan dikarenakan tidak ada manusia yang sempurna, setiap individu memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing dengan adanya

teknik *role playing* diharapkan siswa kemandirian dalam belajar maka individu memahami dan menerima kekurangan dan kelebihan yang ada pada dirinya. Dengan adanya teknik *role playing* ini siswa dapat mengoptimalkan kemandirian pada siswa dalam keadaan dan kondisi bagaimanapun juga. Kemandirian memiliki peran penting bagi perkembangan siswa karena dengan memiliki kemandirian siswa dapat menerima dan memperbaiki kekurangan yang dimiliki. Kemandirian belajar sangat diperlukan dalam kehidupan dikarenakan tidak ada manusia yang sempurna, setiap individu memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, dengan kemandirian belajar maka siswa dapat memahami dan menerima kekurangan maupun kelebihan yang ada pada dirinya. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengedalikan emosi dalam melakukan aktivitas belajar dengan cara melatih diri sendiri tanpa bergantung pada orang lain untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang mempunyai kebebasan dalam membuat keputusan serta mampu bertanggung jawab atas tindakannya, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *one group pre test dan post test design* dimana dalam rancangan ini hanya terdapat satu kelompok subyek yaitu kelompok eksperimen sebagai kelompok yang dikenakan perlakuan. Penelitian ini menggunakan metode *sampling* yang menjadi sasaran penelitiannya lebih cocok menggunakan istilah subjek penelitian, menggunakan *Purposive Random Sampling*, dimana siswa yang menjadi subyek penelitian adalah siswa yang mempunyai

kemandirian dalam belajar rendah. Metode pengumpulan data menggunakan metode pemberian angket sebagai metode pokok sedangkan metode observasi, dokumentasi dan wawancara digunakan sebagai metode pelengkap.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa yang berjumlah 199 orang siswa dari SMPN 18 Mataram. Sedangkan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 65 orang siswa. Sehingga teknik sampling yang digunakan adalah teknik *Purposive Random Sampling* yang berjumlah 10 orang siswa. Sehingga dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket, yaitu untuk memperoleh data tentang Pengaruh teknik *role playing* terhadap kemandirian dalam belajar pada siswa SMPN 18 Mataram. Sedangkan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai metode pelengkap. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik rumus *t-test*, yaitu:

Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah rumus *t-test independent*. penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen, dimana dalam penelitian eksperimen ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, dimana teknik *role playing* sebagai variabel bebas dan kemandirian dalam belajar sebagai variabel terikat. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen, dimana dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *One-Group Pre test-Post test Design*. Dalam penelitian ini menggunakan satu sampel yaitu kelompok eksperimen sebagai kelompok yang diberikan perlakuan. Untuk melihat hasil pengaruh variabel O_1 terhadap variabel O_2 diberikan *pre-test* dan *post-test* kepada kelompok tersebut yang dilaksanakan sebelum dan sesudah memberikan perlakuan. Pengaruh perlakuan O_1 dapat diketahui dengan

membandingkan antara hasil *pre test* dan *post test*.

Dalam penelitian ini, data yang akan diperoleh adalah data tentang pengaruh teknik *role playing* terhadap kemandirian dalam belajar. Maka data yang diperoleh adalah data yang bersifat kuantitatif (bergejala interval) yang berupa angka-angka. Kemudian langkah-langkah pelaksanaan metode analisis statistik sebagai cara untuk mengolah data untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diinginkan atau diharapkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis *t-test*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 Februari sampai 21 Februari 2017. Yang menjadi populasi subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 18 Mataram pada semester genap sebanyak 199 siswa. Populasi subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 18 Mataram. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive Random Sampling*, dengan jumlah sampel yang diambil 10 siswa yang mempunyai kemandirian dalam belajar rendah dari jumlah seluruh siswa kelas VIII 65 orang siswa SMPN 18 Mataram. Dimana dalam penelitian ini peneliti menyebarkan angket sebelum memberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel Skor Angket *Pre-test* dan *post-test* Kemandirian Dalam Belajar Siswa SMPN 18 Mataram.

No	Subyek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
(1)	(2)	(3)	(4)
1	AH	39	46
2	MAS	38	44
3	R	41	48
4	TKN	33	42
5	AA	40	43
6	JHJ	36	43
7	M	40	45
8	MSA	37	46
9	R	37	44
10	ZAA	39	45
Jumlah		380	446

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh teknik *role playing* terhadap kemandirian dalam belajar pada siswa SMPN 18 Mataram. Maka diubah dulu kedalam Hipotesis nihil (H_0) yang berbunyi: “Bahwa Tidak Ada pengaruh teknik *role playing* terhadap kemandirian dalam belajar pada siswa SMPN 18 Mataram.” Dan Hipotesis alternative (H_a) yang berbunyi: “Ada pengaruh teknik *role playing* terhadap kemandirian dalam belajar pada siswa SMPN 18 Mataram”. Setelah merumuskan hipotesis selanjutnya adalah membuat tabel kerja, tabel kerja yang di maksud adalah untuk pengolahan data yang dikumpulkan dengan metode angket sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan diolah kedalam analisis *t-test* guna menguji hipotesis tentang pengaruh teknik *role playing* terhadap kemandirian dalam belajar pada siswa SMPN 18 Mataram.

Dari hasil uji analisis *t-test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 11.205 maka berdasarkan taraf signifikansi 5%, ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nol yang dinyatakan dalam tabel nilai-nilai distribusi *t* adalah 2.262. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($11.205 > 2.262$), karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka penelitian ini dikatakan “**Signifikan**”. Hal ini berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Ada Pengaruh teknik *role playing* terhadap kemandirian dalam belajar pada siswa SMPN 18 Mataram.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain eksperimen “*one group pre-test dan post-test*” dimana dalam rancangan ini terdapat satu

kelompok subyek yaitu kelompok eksperimen sebagai kelompok yang diberikan perlakuan. Pertama-tama peneliti menyebarkan angket *pre-test* ke semua siswa kelas VIII agar peneliti mendapatkan hasil kemandirian dalam belajar rendah, dan hasilnya akan diproses lebih lanjut dan diberikan perlakuan berupa pemberian teknik *role playing* (bermain peran) dengan tujuan agar siswa bisa mempunyai kemandirian dalam belajar tinggi dalam situasi bagaimana pun juga. Kemudian dilakukan penyebaran angket *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dengan *post-test* setelah diberikan perlakuan. Setelah hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis, maka pelaksanaan teknik *role playing* (bermain peran) terbukti mempunyai peranan yang positif dalam meningkatkan kemandirian belajar SMPN 18 Mataram.

Berdasarkan pembahasan diatas mengenai ada tidaknya pengaruh teknik *role* terhadap kemandirian dalam belajar pada siswa, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil penelitian yang diperoleh serta hasil analisis data dimana nilai t_{hitung} diperoleh 11.205 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2.262. Dimana t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} ($11.205 > 2.262$). Sehingga ada pengaruh yang "**Signifikan**" antara teknik *role playing* terhadap kemandirian dalam belajar pada siswa SMPN 18 Mataram.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis data diperoleh nilai t_{hitung} diperoleh sebesar 11.205 kemudian dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% sebesar 2.262, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang "**Signifikan**" antara teknik *role playing*

terhadap kemandirian dalam belajar pada siswa SMPN 18 Mataram.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Aziz Wahab. 2012. *Metode Dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Ahmad Junaedi. 2014. Pengaruh Konseling Analisis Transaksional Terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SMP Islam AL Azhar NW Kayangan Lombok Barat Tahun Pelajaran 2014/2015. Skripsi Ikip Mataram
- Ali & Asrori. 2011. *Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Azwar, 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Desmita. 2016. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Elis Sulisti, 2010. Pengaruh Konseling Realita Terhadap Pembentukan Kemandirian Pada Siswa di SMPN 2 Kuripan Kab. Lombok Barat Tahun Pelajaran 2013/2014. Skripsi Ikip Mataram
- Fatimah, E. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Febria Zulkarnaen, 2011. Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Empati Pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Batu Kliang Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi Ikip Mataram
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 2016. *Panduan Pelatihan Self Advocacy Siswa SMP untuk Konselor Sekolah*. LPP Mandala. Mataram

- Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 2016. *Penerapan Teknik Structure Learning Approach dalam Meningkatkan Self Advocacy Mahasiswa Prodi BK IKIP Mataram*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 1 No 2 Edisi Oktober 2016. Hal 117 – 127. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram
- Hariadi Ahmad dan Dini Kurnia. 2017. *Pengaruh Teknik Biblio Edukasi Terhadap Rasa Rendah Diri Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 8 Mataram*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 2 No 1 Edisi April 2017. Hal 194 – 202. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram
- Hariadi Ahmad, Ahmad Zainul Irfan dan Dedi Ahlufahmi. 2020. *Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dengan Penyesuaian Diri Siswa*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 5 No 1 Edisi April 2020. Hal 950 – 966. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hariadi Ahmad, Aluh Hartati dan Jessica Festy Maharani. 2020. *Pengaruh Dukungan Psikologis Awal pada Remaja dalam Pencegahan Covid 19*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 5 No 2 Edisi Oktober 2020. Hal 1091 – 1106. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hariadi Ahmad, Aluh Hartati, dan Nuraeni. 2018. *Penerapan Teknik Structure Learning Approach (SLA) dalam Meningkatkan Kesadaran Empati Diri Siswa Madrasah Aliyah Al Badriyah*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 3 No 2 Edisi Oktober 2018. Hal 600 – 605. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram.
- Hariadi Ahmad, dan Lalu Andry Adifa Maulana. 2019. *Pengaruh Teknik Video Edukasi Terhadap Berfikir Positif Siswa SMPN 16 Mataram*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 4 No 1 Edisi April 2019. Hal 727 – 741. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram.
- Hariadi Ahmad, dan Yolana Oktaviani. 2019. *Pengaruh Teknik Self Instruction Terhadap Harga Diri Siswa Kelas Kelas XI di SMK Negeri 1 Lingsar Kabupaten Lombok Barat*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 4 No 2 Edisi Oktober 2019. Hal 806 – 815. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram.
- Hariadi Ahmad, Lidya Wurru dan Jessica Festy Maharani. 2021. *Hubungan antara Keharmonisan Keluarga dengan Perilaku Agresif pada Siswa Madrasah Aliyah Raudlatussibyan NW Belencong*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 6 No 1 Edisi April 2021. Hal 1205 – 1212. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hariadi Ahmad, Mustakim dan Syafaruddin. 2018. *Hubungan antara Penyesuaian Diri dengan Berfikir Positif Siswa Kelas VIII SMP Negeri Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 3

- No 1 Edisi April 2018. Hal 482 – 494. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram
- Hariadi Ahmad. 2021. *Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 6 No 2 Edisi Oktober 2021. Hal 1354 – 1364. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hasrul dan Hariadi Ahmad. 2021. *Mereduksi Prasangka Etnik Siswa dengan Teknik Restructuring Cognitive Suatu Krangka Konseptual*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 6 No 1 Edisi April 2021. Hal 1213 – 1222. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- IKIP Mataram. 2011. *Pedoman Pembimbing dan Penulisan Karya Ilmiah*. IKIP.Mataram.
- Komalasari. 2010. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Komsiyah, Indah. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras
- Margono, S, 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nurihsan Juntika A. 2005. *Strategi Layanan Bimbingan & Konseling*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*: Jakarta: Rineka Cipta
- Soeparno, Suhaenah. 2000. *Membangun Kompetisi Belajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryabrata, Sumadi. 2014. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Taniredja, dkk. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.



UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

Jurnal Realita

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991
e-mail: realita@undikma.ac.id; web: e-journal.undikma.ac.id

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian, pengembangan atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran, pembelajaran, bimbingan dan konseling, dan Psikologi
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Program	MS Word	Margin kiri	3.17 cm
Font	Times New Roman	Margin kanan	3.17 cm
Size	12	Margin atas	2.54 cm
Spasi	1.0	Margin bawah	2.54 cm
Ukuran kertas	A4	Maksimum	20 halaman

5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.

Judul secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

Nama-nama penulis ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

Alamat instansi penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan dan nama perguruan tinggi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik dan nomor telpon.

Abstrak ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

Kata kunci (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

Daftar Pustaka ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

JURNAL REALITA	VOLUME 7	NOMOR 1	EDISI April 2022	HALAMAN 1460 - 1582	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--------------------------------	--



Alamat Redaksi:

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : realita@undikma.ac.id
Web : e-journal.undikma.ac.id

