

**MENINGKATKAN KESIAPAN BELAJAR SISWA MELALUI LAYANAN  
BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING***Fitri Erika<sup>✉</sup>, AwalyaJurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,  
Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*Diterima Juni 2015  
Disetujui September 2015  
Dipublikasikan Desember  
2015*Keywords:**readiness learning; the  
guidance group; role playing.***Abstrak**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena yang terjadi pada siswa kelas VB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang yang kurang memiliki kesiapan belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesiapan belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu. Penelitian ini dilaksanakan dengan delapan kali pemberian perlakuan pada siswa kelas VB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang, dengan subjek penelitian 10 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala psikologis dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif presentase dan uji wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan kesiapan belajar siswa masuk kategori sedang (57,1%). Setelah diberikan perlakuan melalui bimbingan kelompok dengan teknik role playing terjadi peningkatan kesiapan belajar siswa pada kategori tinggi (75,8%). Hal tersebut menunjukkan bahwa kesiapan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing.

**Abstract**

*This research was conducted based on the phenomenon that happens to grade VB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang which has the readiness learning low. The purpose of this research is to improve readiness learning the tutoring service groups. This type of research is research experiments. Experimental research is research that is used to find the influence of certain treatment. The research was conducted with eight times the grant of preferential treatment on grade VB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang, research subject with 10 students. The data collection method used is the psychology scale and observation. Data analysis techniques using ddeskriptif analysis of percentage and wilcoxon test. The results showed incoming students readiness learning category is middle (57,1%). After being given the treatment through the guidance of the Group and role playing technic an increase in readiness learning of students in a high category (75,8%). It shows that readiness learning of student format can be enhanced through the tutoring service groups and role playing technic.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Gedung A2 Lantai 1 FIP Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: fitrierika\_bkunnes@yahoo.co.id

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran disekolah sangat dipengaruhi oleh peran guru dan peran siswa. Proses pembelajaran tidak akan berhasil tanpa adanya kesiapan dari guru maupun siswa. Upaya guru memberikan materi dalam kegiatan belajar mengajar tidak akan terserap secara maksimal oleh siswa jika siswa tidak mempunyai kesiapan belajar di kelas. Menurut Djamarah (2008) kesiapan belajar merupakan kondisi yang telah dipersiapkan untuk melakukan suatu kegiatan. Sedangkan menurut Nasution (2011) kesiapan belajar adalah kondisi-kondisi yang mendahului kegiatan belajar itu sendiri. Tanpa kesiapan atau kesediaan ini proses belajar tidak akan terjadi.

Siswa merupakan sentral, maka aktivitas siswa merupakan syarat mutlak berlangsungnya interaksi belajar mengajar. Aktivitas siswa dalam hal ini, baik secara fisik maupun mental aktif. Jadi tidak ada gunanya guru melakukan kegiatan belajar mengajar jika siswa hanya pasif saja. Sebab para siswalah yang belajar, maka mereka harus aktif. Keaktifan siswa dapat terlaksana jika siswa mempunyai kesiapan belajar.

Kesiapan belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Baik faktor yang datangnya dari dalam diri siswa itu sendiri (intern) maupun faktor yang datangnya dari luar (ekstern). Menurut Slameto (2010) kondisi kesiapan belajar mencakup tiga aspek, yaitu : (1) kondisi fisik, mental dan emosional, (2) kebutuhan, motif, dan tujuan, (3) keterampilan, pengetahuan dan pengertian yang lain yang telah dipelajari.

Dalam kehidupan sehari-hari dapat dilihat bahwa kesiapan belajar siswa di kelas khususnya siswa sekolah dasar cenderung kurang, mereka cenderung suka bermain. Hal ini berdampak kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar berjalan kurang maksimal. Pada hakekatnya kesiapan belajar merupakan langkah awal yang harus ditempuh siswa untuk mencapai kegiatan belajar mengajar yang maksimal.

Seperti halnya yang ada di SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru BK, peneliti menemukan gejala kurang adanya kesiapan belajar pada siswa kelas VB. Hal

ini ditunjukkan dengan ramainya siswa kelas VB pada saat kegiatan belajar mengajar. Siswa ramai sendiri dan kurang memperhatikan guru yang sedang memberikan materi pelajaran. Ada beberapa siswa yang masih terlihat kurang siap mengikuti proses pembelajaran di sekolah mereka bermain sendiri ketika guru sedang menerangkan.

Untuk memperkuat data, selain melakukan wawancara dengan guru BK, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas VB. Peneliti mendapat informasi bahwa siswa kelas VB kurang bisa merespon materi yang pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Jika guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan hanya beberapa siswa yang mau menjawab dan sebagian besar siswa diam. Begitu pula sebaliknya, jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas maka hanya beberapa siswa yang mau bertanya dan sebagian besar siswa diam. Selain itu wali kelas juga menuturkan bahwa ada beberapa siswa yang terlihat kurang antusias atau kurang bersemangat menerima pelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas VB, siswa yang terlihat kurang antusias atau kurang bersemangat menerima pelajaran disebabkan karena siswa tidak menjaga kondisi fisiknya, siswa sering tidur sampai larut malam. Selain itu peneliti juga menemukan jawaban bahwa siswa juga merasa malas mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas, dan siswa juga mengakui bahwa siswa masih ramai sendiri ketika guru sedang memberikan materi pelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas VB kurang memiliki kesiapan belajar.

Fenomena tersebut juga diperkuat dengan hasil analisis DCM pada kelas VB yang ditunjukkan pada point "siswa sering merasa malas belajar dengan presentase sebesar 37,5%, ketika belajar siswa sering mengantuk dengan presentase sebesar 42,5%, siswa belajar kalau ada ulangan dengan presentase sebesar 42,5%, siswa belajar tidak teratur waktunya dengan presentase sebesar 37%, setiap malam siswa lebih memilih

nonton televisi/film daripada belajar dengan presentase sebesar 50%, dan siswa lebih suka membaca buku-buku hiburan daripada buku-buku pelajaran dengan presentase sebesar 45%. Berdasarkan hal-hal tersebut menunjukkan bahwa banyak siswa kurang memiliki kesiapan belajar. Mengacu pada hasil observasi, wawancara, dan hasil analisis DCM maka peneliti merasa tertarik untuk memberikan perlakuan kepada siswa kelas VB dengan memanfaatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing yang diharapkan mampu meningkatkan kesiapan belajar siswa.

Dari berbagai teknik yang ada, teknik role playing dipilih peneliti untuk membantu meningkatkan kesiapan belajar siswa. Hal ini didasarkan dari pendapat Romlah (1994) bahwa teknik role playing dapat digunakan sebagai media pengajaran, melalui proses modeling para anggota kelompok mempelajari ketrampilan-ketrampilan hubungan antar pribadi. Romlah (1994) juga menjelaskan bahwa teknik role playing adalah sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan, dimana seseorang memainkan situasi imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri, meningkatkan ketrampilan-ketrampilan berperilaku, menganalisis perilaku, atau menunjukkan kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang, atau bagaimana seseorang harus berperilaku. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui teknik role playing seseorang yang kurang memiliki kesiapan belajar dapat melakukan simulasi untuk meningkatkan ketrampilan-ketrampilan yang berkaitan dengan kesiapan belajarnya.

Menurut Romlah (2001) mendefinisikan bahwa “bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok”. Mugiarto (2005) menyebutkan bahwa “fungsi utama dari layanan bimbingan kelompok yaitu fungsi pemahaman dan pengembangan”. Maka

dapat ditarik kesimpulan bahwa layanan bimbingan kelompok memberikan kesempatan pada siswa belajar hal-hal kelompok yang berguna bagi pengarahannya yang berkaitan dengan pendidikan dan merupakan sarana belajar bersama bagi siswa serta dapat memberikan pemahaman dan mengembangkan indikator-indikator kesiapan belajar sehingga layanan bimbingan kelompok sangat tepat digunakan dalam usaha membantu meningkatkan kesiapan belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk kesiapan belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Selain itu dalam penelitian ini juga peneliti ingin mengetahui bagaimana tingkat kesiapan belajar siswa sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan teknik role playing, setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik role playing, serta mengetahui peningkatan sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik role playing.

#### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian eksperimen. Dengan jenis penelitian pretest-posttest design. Proses perlakuan dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan. Sampel yang digunakan sebanyak 10 siswa dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling dari siswa yang memiliki kategori kesiapan belajar sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Alat pengumpul data yang digunakan yaitu pedoman skala kesiapan belajar dan observasi. Validitas alat pengumpul data dengan validitas konstruk rumus korelasi product moment oleh Pearson dan reliabilitas dengan rumus alpha. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif presentase dan uji wilcoxon.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data, diperoleh kesiapan belajar siswa sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing yang akan dipaparkan pada tabel 1.

Tabel 1 Peningkatan kesiapan belajar siswa sebelum dan setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing

Responden	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>		Peningkatan
	%	Kategori	%	Kategori	
R-5	62,7	Sedang	80,0	Tinggi	17,3%
R-10	35,9	Sangat Rendah	60,0	Sedang	24,1%
R-16	57,3	Sedang	75,0	Tinggi	17,1%
R-18	51,4	Rendah	72,3	Tinggi	20,9%
R-20	54,1	Sedang	69,5	Sedang	15,4%
R-21	60,0	Sedang	82,3	Tinggi	22,3%
R-22	45,5	Rendah	76,4	Tinggi	30,9%
R-24	46,5	Rendah	67,7	Sedang	21,2%
R-33	87,7	Sangat Tinggi	93,2	Sangat Tinggi	5,5%
R-38	70,5	Tinggi	81,8	Tinggi	11,3%
Rata-rata	57,1	Sedang	75,8	Tinggi	18,6%

Seperti tertera pada tabel 1, persentase rata-rata kesiapan belajar siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing masuk pada kategori sedang yaitu 57,1%. Sedangkan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing persentase rata-rata kesiapan belajar siswa masuk pada kategori tinggi yaitu 75,8%.

Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesiapan belajar siswa. Peningkatan tersebut didasarkan atas hasil perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan sebanyak delapan kali pertemuan dengan materi yang berbeda-beda. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat peningkatan kesiapan belajar siswa setelah diberi perlakuan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Presentase peningkatan

tertinggi adalah pada indikator kondisi mental yaitu meningkat sebesar 20,7%.

Sedangkan peningkatan terendah setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing pada indikator pengetahuan yaitu meningkat sebesar 10,1%. Sedangkan responden yang mengalami peningkatan tertinggi adalah R-22 yaitu meningkat sebesar 30,9%. Hal ini karena pada pertemuan kedua dan ketiga R-22 sudah menunjukkan peningkatan pada beberapa indikator. Sedangkan responden yang mengalami peningkatan terendah adalah R-33 yaitu sebesar 5,5%. Hal ini karena R-33 sudah masuk kategori sangat tinggi pada hasil pre test atau sebelum diberi perlakuan.

Sedangkan peningkatan kesiapan belajar siswa pada setiap indikator sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan kesiapan belajar siswa tiap indikator sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing

Indikator	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test</i>		Peningkatan
	Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria	
Kondisi Fisik	60,3%	Sedang	78,6%	Tinggi	18,3%
Kondisi Mental	49,3%	Rendah	70,0%	Sedang	20,7%
Kondisi Psikologis	62,0%	Sedang	78,8%	Tinggi	16,8%
Kondisi Emosional	55,6%	Sedang	75,6%	Tinggi	20,0%
Kebutuhan	58,2%	Sedang	77,7%	Tinggi	19,5%
Pengetahuan	59,4%	Sedang	74,6%	Tinggi	15,2%

Rata-rata	57,4%	Sedang	75,8%	Tinggi	18,4%
-----------	-------	--------	-------	--------	-------

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa semua indikator mengalami peningkatan. Peningkatan tertinggi adalah indikator kondisi mental sebesar 20,7%. Sedangkan peningkatan terendah terjadi pada indikator pengetahuan sebesar 15,2%.

Pada indikator kondisi mental mengalami peningkatan presentase tertinggi setelah diberi perlakuan yaitu sebesar 20,7%. Hal tersebut sejalan dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer bahwa siswa berani menyampaikan pendapatnya dan berani tampil tanpa malu-malu. Siswa mampu bermain peran dengan baik pada saat pertemuan kedua dan ketiga yaitu pada tema kesiapan kondisi mental. Slameto (2010) menjelaskan bahwa "seseorang yang secara mental sehat biasanya adalah yang memiliki konsep diri positif dan yang merasa bahwa dirinya berharga; Ia merasa kebutuhan-kebutuhan dirinya cukup terpenuhi, seperti kebutuhan rasa aman, cinta, harga diri. Ia merasa bebas dari perasaan-perasaan frustrasi, cemas, tegang, konflik, rendah diri, salah, dan lain-lain."

Sedangkan indikator yang presentase peningkatannya paling rendah setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing yaitu, indikator pengetahuan sebesar 15,2%. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan, jika ada waktu senggang siswa jarang sekali berkunjung ke perpustakaan sekolah. Hal ini lah yang menjadikan indikator pengetahuan memiliki peningkatan paling rendah dibandingkan indikator yang lain. Djamarah (2008) menjelaskan bahwa "perpustakaan sekolah adalah laboratorium ilmu, tempat ini harus menjadi sahabat karib anak didik kapan dan dimana pun ada waktu luang anak didik harus datang kesana untuk membaca buku atau meminjam buku demi keberhasilan belajar."

Mengacu pada tujuan dari penelitian ini sendiri adalah untuk mengetahui kesiapan belajar siswa sebelum dan sesudah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Selain itu juga bertujuan untuk mengetahui apakah kesiapan belajar siswa dapat ditingkatkan

melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing yang dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kesiapan belajar pada siswa karena sesuai tujuan dari layanan bimbingan kelompok itu sendiri yaitu memberikan kesempatan pada siswa belajar hal-hal secara kelompok yang berguna bagi pengarahannya. Sedangkan tujuan dari role playing bahwa teknik ini dapat digunakan sebagai media pengajaran, melalui proses modeling para anggota kelompok mempelajari ketrampilan-ketrampilan hubungan antar pribadi. Selain itu, juga dijelaskan bahwa teknik role playing berkaitan dengan pendidikan, dimana seseorang memainkan situasi imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri, meningkatkan ketrampilan-ketrampilan berperilaku, menganalisis perilaku, atau menunjukkan kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang, atau bagaimana seseorang harus berperilaku.

Berdasarkan penjelasan menunjukkan bahwa kesiapan belajar siswa kelas VB dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil analisis data uji wilcoxon diperoleh  $T_{hitung} = 55$ , dan  $T_{tabel} = 8$  Sehingga  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau memiliki arti  $H_0$  penelitian ditolak dan  $H_a$  penelitian di terima, artinya terjadi perbedaan yang signifikan kesiapan belajar siswa sebelum dan sesudah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Dengan kata lain, kesiapan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil simpulan utama bahwa kesiapan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Dari simpulan utama ini dapat dikembangkan pula

bahwa layanan bimbingan kelompok dapat dijadikan strategi untuk meningkatkan permasalahan terkait perilaku belajar efektif siswa. Berdasarkan simpulan utama di atas dapat dijabarkan menjadi tiga simpulan khusus sebagai berikut:

Kesiapan belajar siswa kelas VB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang tahun ajaran 2014/2015 sebelum diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing pada kategori sedang dengan presentase sebesar 57,1%. Kesiapan belajar siswa kelas VB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang tahun ajaran 2014/2015 setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing pada kategori tinggi dengan presentase sebesar 75,8%. Terdapat peningkatan yang signifikan pada kesiapan belajar siswa sebelum dan sesudah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing yaitu sebesar 18,6%. Hal ini

dibuktikan berdasarkan hasil uji wilcoxon dimana  $T_{hitung}=55$ , dan  $T_{tabel}=8$  Sehingga  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau memiliki arti  $H_0$  penelitian ditolak dan  $H_a$  penelitian di terima.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka.
- Mugiarso, Heru. 2005. Bimbingan dan Konseling. Semarang: UNNES PRESS.
- Nasution. 2011. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Romlah, Tatiek.1994. Permainan Peranan Sebagai Salah Satu Alternative Teknik Pengenalan Karir di Sekolah Dasar. Malang: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang.
- \_\_\_\_\_.2001. Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.