

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOLABORASI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) PADA LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK PESERTA DIDIK KELAS XI 5 SMA NEGERI 8 SEMARANG

Ire Wardani¹, Chr. Argo Widiharto², Ganefiani³

¹Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah 50232

²Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, 50232

³SMA N 8 Semarang, Jawa Tengah 50185

Email Korespondensi: irewardani1993@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dengan menggunakan teknik bermain peran (role playing) pada layanan bimbingan kelompok di kelas XI 5 SMA Negeri 8 Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 8. Tindakan yang dilakukan dengan menerapkan teknik bermain peran (role playing) pada layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Berdasarkan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian tindakan bimbingan konseling, dapat di jelaskan bahwa : hasil peningkatan kemampuan kolaborasi peserta didik dari pretest/tes awal kemampuan kolaborasi persentasepersentas 45,42%. Pada siklus I diberikan tindakan dengan teknik bermain peran (role playing), Pada siklus II diberikan tindakan dengan teknik bermain peran (role playing), Pada siklus III diberikan tindakan dengan teknik bermain peran (role playing), dan dilanjutkan tes akhir atau post test. Hasil test akhir/post tes memenuhi kategori baik, yaitu 74,17%. Terdapat kenaikan yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan, presentase sebelum tindakan yaitu 45,42% (Kategori Kurang), presentase setelah tindakan yaitu 53,42% (Kategori Sedang), dan presentase setelah tindakan 74,17% (Kategori Tinggi). Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima, bahwa: teknik bermain peran (role playing) bisa meningkatkan kemampuan kolaborasi pada layanan bimbingan kelompok di kelas XI 5 SMA Negeri 8 Semarang.

Kata kunci: Kemampuan kolaborasi, Teknik bermain peran (role playing)

ABSTRACT

This Counseling Guidance Action Research (CGAR) aims to improve collaboration skills by using role playing techniques in group guidance services at class XI 5 SMA Negeri 8 Semarang 2023/2024 academic year with a total of 8 students. Using role playing techniques in group guidance services. This research was carried out in three cycles. Based on the results obtained during the implementation of counseling guidance action research, it can be explained that: the results of increasing students' collaboration abilities from the

pretest/initial test of collaboration ability percentages were 45.42%. In cycle I, actions were given using role playing techniques, in cycle II, actions were given using role playing techniques, in cycle III, actions were given using role playing techniques, and continued with the final test or post test. The results of the final test/post test meet the good category, namely 74.17%. There was a significant increase before and after the treatment, the percentage before the action was 45.42% (Low Category), the percentage after the action was 53.42% (Medium Category), and the percentage after the action was 74.17% (High Category). So it can be concluded that the alternative hypothesis can be accepted, namely: role playing techniques can improve collaboration skills in group guidance services in class XI 5 SMA Negeri 8 Semarang.

Keywords: Collaboration skills, role playing techniques

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan. Pendidikan adalah usaha yang terorganisasi untuk membentuk lingkungan belajar dimana peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam mengembangkan kemampuan yang telah ada dalam dirinya. (UU RI No.20 2003). Tidak semua perilaku berasal dari diri individu dan bawaan sejak lahir, akan tetapi ada sebagian perilaku yang merupakan hasil dari proses belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku adalah lingkungan sekolah. Oleh karena itu sekolah mempunyai tanggungjawab yang besar dalam rangka membentuk perilaku sosial peserta didik agar peserta didik mampu bersosialisasi dengan baik antar peserta didik dengan teman atau gurunya.

Salah satu dari keterampilan bersosialisasi yang penting yakni kemampuan kolaborasi (*collaboration skills*). Kolaborasi merupakan interaksi yang dilakukan oleh dua atau lebih professional guna mencapai suatu tujuan (Murawsky, dalam Purnamasari (2021)). Sedangkan yang dimaksud dengan keterampilan atau kemampuan kolaborasi adalah kemampuan individu dalam berinteraksi dengan saling menghargai perbedaan, kerja sama tim, berpartisipasi aktif, sumbang saran, mendengarkan serta mendukung orang lain guna mencapai tujuan yang sama (Octaviana, 2022).

Kemampuan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang sangat

penting guna mempersiapkan generasi muda untuk dapat bersinergi dengan berbagai elemen masyarakat dan nantinya dapat bersaing secara kompetitif. Beberapa pentingnya keterampilan kolaborasi yakni agar individu dapat bersosialisasi, peka terhadap lingkungan sekitar, dan dapat mengendalikan emosi.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara kepada beberapa peserta didik dan wali kelas di SMA N 8 Semarang, didapatkan hasil bahwa peserta didik SMA N 8 Semarang memiliki kolaborasi yang masih rendah. Sebagian besar peserta didik memiliki kelompok sendiri sehingga ketika mereka disatukan dengan peserta didik lain yang bukan merupakan *circle* mereka, mereka cenderung lebih acuh dan tidak dapat berkolaborasi dengan baik.

Berdasarkan fakta di lapangan yang menunjukkan masih rendahnya tingkat kolaborasi peserta didik tentu hal ini merupakan PR khusus untuk dapat meningkatkan kolaborasi dari peserta didik. kolaborasi sendiri merupakan pilar penting yang termasuk dalam salah satu dari empat keterampilan untuk menyongsong era abad 21. Empat ketrampilan tersebut yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif (Arnyana, 2019).

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian tersebut, membuktikan bahwa kolaboratif dan sikap sosial yang dimiliki oleh para peserta didik cenderung mulai berkurang. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap peserta didik yang enggan untuk

menjalankan piket apabila tidak bersama teman dalam *circle* mereka.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian dengan judul “Meningkatkan kemampuan kolaborasi dengan menggunakan teknik bermain peran (role playing) pada layanan bimbingan kelompok peserta didik kelas XI 5 SMA Negeri 8 Semarang” merupakan jenis Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian model Keems idan Taggart dalam penyelesaiannya. Menurut Wiriaatmadja (2008) Model Kemmis & Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin, hanya perbedaannya pada tahap acting (tindakan) dengan observing (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan. Hal ini karena kedua tahap tersebut oleh adanya kenyataan bahwa antara implementasi acting dan observing merupakan dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkandipisahka. Arikunto (2019) menambahkan bahwa setelah kegiatan acting dilakukan, kegiatan observasi harus dilakukan sesegera mungkin. Kemudian, hasil pengamatan ini dijadikan dasar untuk langkah refleksi yaitu mencermati apa yang sudah terjadi. Dari refleksi ini kemudian disusun rangkaian tindakan dan pengamatan kembali sesuai dengan konteks dan setting permasalahan.

Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing). Sedangkan variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah kemampuan kolaborasi. Pada penelitian ini sebagai variabel bebas adalah layanan bimbingan kelompok yang akan diberikan pada subyek penelitian dengan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi, sebagai variabel bebas adalah layanan bimbingan kelompok dapat mempengaruhi tingkat kemampuan kolaborasi (Y).

Populasi merupakan suatu keseluruhan subjek pada penelitian (Arikunto, 2019:130). Pada populasi yang peneliti ambil untuk penelitian ini adalah peserta didik di kelas XI 5 SMA Negeri 8

Semarang. Penentuan subjek dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling yaitu penetapan sampel dengan cara memilih sampel yang sesuai dengan kriteria penelitian. Peserta didik yang mengikuti bimbingan kelompok berjumlah 8 dengan 3 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik Perempuan.

Metode pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data penelitian (Sugiyono, 2016: 38). Pada metode pengumpulan data yang ambil oleh peneliti pada penelitian ini adalah menggunakan skala kemampuan kolaborasi serta menggunakan metode observasi pada saat layanan. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan skala psikologis tentang kemampuan kolaborasi dimana terdapat lima pilihan jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS) yang kemudian akan disebarakan kepada peserta didik RK, SN, NY, SF, SL, RF, AD, NE di kelas XI 5 SMA Negeri 8 Semarang dan dianalisis serta diberikan jenis layanan terkait kemampuan kolaborasi dengan tema layanan “Yuk Berkolaborasi”.

Tujuan adanya observasi pada penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tau tidaknya perubahan yang terjadi dengan adanya pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dengan diadakanya layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing). Pada saat pelaksanaan observasi ini peneliti akan menggunakan sarana pengamatan dengan bantuan guru BK. Data dari pengambilan observasi ini akan peneliti gunakan juga untuk penguat dari hasil skala kemampuan kolaborasi

Pada penelitian ini alat pengumpul data yang digunakan berupa skala kemampuan kolaborasi yang dibuat oleh peneliti yang didasarkan pada teori yang ada serta instrumen observasi. Cara yang dipergunakan untuk menyatakan item adalah melalui skala likert.

Tabel 1. Skala *Likert* Instrumen Penelitian

<i>Favourable +</i>		<i>Unfavourable -</i>	
Jawaban	Skor	Jawaban	Skor

Sangat Sesuai	5	Sangat Sesuai	1
Sesuai	4	Sesuai	2
Kurang Sesuai	3	Kurang Sesuai	3
Tidak Sesuai	2	Tidak Sesuai	4
Sangat Tidak Sesuai	1	Sangat Tidak Sesuai	5

Dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui kevaliditasan item instrumen dari jumlah 8 peserta didik pada kelas selain kelas XI 5 yaitu kelas XI 3 SMA Negeri 8 Semarang didapatkan hasil dari 36 item pernyataan 6 item yang tidak valid, dan terdapat 30 item yang valid. 30 item yang valid tersebut didapat dari hasil penghitungan menggunakan program *SPSS 26 for windows*

Tabel 2. Kisi-Kisi Skala Kemampuan Kolaborasi Setelah Uji Validitas

Variabel	Indikator	Nomor Item		Σ Item
		Fav	Unfav	
Kemampuan pulaan Kola bora si	Terbuka	1,2	14,17	4
	Bekerjasama	30,4	18	3
	Kedekatan antar anggota	5,6	13,20	4
	Bertukar pendapat	22	21,7	3
	Mendukung keputusan Kelompok	8,9	23,24	4
	Menghargai	28,11,12,19,16	25,26,27,10,29	10
	Berpartisipasi	15	3	2
Jumlah		15	15	30

Berdasarkan hasil uji realibilitas instrumen menggunakan program *SPSS 26 for windows*, di peroleh *cronbach' alpha* 0.805 untuk instrumen kesadaran

kesehatan mental, nilai $0.805 > 0.800$ dan 0.836 yang artinya sangat andal atau sangat reliabel.

Untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (role playing) untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi pada peserta didik RK, SN, NY, SF, SL, RF, AD, NE di kelas XI 5 SMA Negeri 8 Semarang, teknik yang peneliti gunakan adalah Uji Wilcoxon dengan bantuan program *SPSS For Windows Seri 26.0*.

Nilai hasil *pretest* dan *post-test* dianalisis peneliti dengan membagi data tersebut ke dalam lima kategori, yaitu sangat sesuai, sesuai, kurang sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Perhitungan nilai setiap kategori di peroleh dengan rumus jangkauan dan panjang interval.

Paired sampel t-Test merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah.

Untuk melakukan uji ini, diperlukan data yang berskala interval atau rasio. Yang dimaksud dengan sampel berpasangan adalah kita menggunakan sampel yang sama, tetapi pengujian yang dilakukan terhadap sampel tersebut dua kali dalam waktu yang berbeda atau dengan interval waktu tertentu. Pengujian dilakukan dengan menggunakan significant 0.05 ($\alpha=5\%$) antar variabel independen dengan variabel dependen. Dasar pengambilan putusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji ini adalah sebagai berikut.

- 1) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak (perbedaan kinerja tidak signifikan).
- 2) Jika nilai signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak atau H_a diterima (perbedaan kinerja signifikan).

Alasan penulis menggunakan alat analisis ini adalah karena dalam penelitian ini digunakan dua sampel yang berpasangan. Sampel berpasangan ini sebagai sebuah subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, yaitu sebelum dan setelah layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing).

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang disajikan peneliti meliputi deskripsi data peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing), uji *T-test* dan analisis efektifitas layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing) untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi.

Deskripsi data adalah penjabaran data yang diperoleh peneliti selama dalam melaksanakan penelitian. Data ini diperoleh dari hasil peserta didik sebelum serta sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok terhadap tingkat kemampuan kolaborasi.

Tabel 3. Hasil Analisis *Pre-test*

Variabel	N	M	SD	Prese ntase	Kate gori
Kemampua n Kolaborasi	8	68, 13	7,71 7	45,42 %	Rend ah

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa dalam deskripsi data Pre test variabel kolaborasi masuk dalam kategori rendah (Mean=68,13 ; SD= 7,717). Berdasarkan hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa peserta didik RK, SN, NY, SF, SL, RF, AD, NE di kelas XI 5 SMA Negeri 8 Semarang memiliki tingkat kemampuan kolaborasi yang rendah.

Tabel 4. Hasil Analisis *Post-test* Siklus 3

Varia bel	N	M	S D	Prese ntase	Kate gori
--------------	---	---	--------	----------------	--------------

Kema mpuan Kolabo rasi	8	111, 25	8,2 59	74,17%	Tingg i
---------------------------------	---	------------	-----------	--------	------------

Tabel 5. Hasil Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test*

Subye k	N	Corellatio n	T	Sig. (2- tailed)
<i>Pre- test</i> – Siklus 1	8	.451	4,78 6	,002
Siklus 1 - Siklus 2	8	.498	9,86 9	,000
Siklus 2 - Siklus 3	8	.302	3,576	,009

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* didapatkan hasil seperti pada tabel, dimana hasil dari 3 uji ini nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan Kemampuan Kolaborasi peserta didik sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (role playing)

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil bahwa peserta didik menjadi lebih baik dalam berkolaborasi dari tiap siklus yang dilalui. Hal ini diketahui dari hasil uji *paired sample T-Test* sebelum dilakukan layanan dan sesudah diberikan layanan

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan bimbingan dan konseling, disimpulkan bahwa dari hasil posttest dan data hasil pretest terlihat adanya

perbedaan atau perubahan kemampuan kolaborasi siswa kelas XI 5 SMAN 8 Semarang. Untuk mengetahui tingkat peningkatannya dilakukan uji t-test yang kemudian diperoleh hasil signifikansi (2-tailed) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berkolaborasi yang diberikan melalui teknik bermain peran dengan “Yuk Berkolaborasi”. Hal ini menunjukkan bahwa Layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik bermain peran (role playing) dengan tema “Yuk Berkolaborasi” efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.

Arnyana, I. B. P. (2019). *Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking Dancreative Thinking) Untuk menyongsong Era Abad 21*. Banyuwangi : Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI .

Depdiknas (2003). *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003.Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Octaviana, F., Wahyuni, D., & Supeno, S. (2022). *Pengembangan E-LKPD Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA*. Jember: Jurnal Edukatif UNEJ.

Purnamasari, L. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Masalah pada Materi Fluida Dinamik Untuk Menumbuhkan Literasi Digital dan Kemampuan Berkolaborasi Peserta*. Lampung: Doctoral Dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Wiriaatmadja, R. (2008) *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.