

**PENGGUNAAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENGURANGI KENAKALAN SISWA KELAS XI  
SMKN 8 LUWU UTARA**

*Skripsi*

*Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah IAIN Palopo Untuk  
Melakukan Penelitian Skripsi Dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana  
Pada Program Studi Bimbingan Koseling Islam*



**IAIN PALOPO**

**Diajukan oleh :**

**WINDA LESTARI**

17.0103.0009

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2023**

**PENGGUNAAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENGURANGI KENAKALAN SISWA KELAS XI  
SMKN 8 LUWU UTARA**

*Skripsi*

*Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah IAIN Palopo Untuk  
Melakukan Penelitian Skripsi Dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana  
Pada Program Studi Bimbingan Koseling Islam*



**IAIN PALOPO**

**Diajukan oleh**

**WINDA LESTARI**

17.0103.0009

**Pembimbing:**

- 1. Dr. Hj. Nuryani M.A.**
- 2. Dr. Subekti Masri, M.Sos.I.**

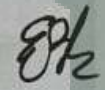

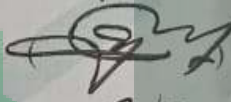

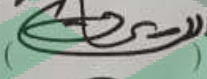

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penggunaan Teknik Role Playing Dalam Mengurangi Kenakalan Siswa Kelas XI di SMKN 8 Luwu Utara” yang di tulis oleh Winda Lestari Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 17 0103 0009, Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan Pada Hari Rabu, 6 September 2023 bertepatan dengan 20 Shaffar 1445 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Sosial (S.Sos).


Palopo, 5 Oktober 2023

### TIM PENGUJI

- |                                       |                   |   |
|---------------------------------------|-------------------|---|
| 1. Dr. Abdain, S.Ag., M.Hl.           | Ketua Sidang      | (  )   |
| 2. Dr. H Rukman AR Said, Lc., M.Th.I. | Sekretaris Sidang | (  ) |
| 3. Drs. Syahrudin, M.H.I.             | Penguji I         | (  ) |
| 4. Muhammad Ilyas, S.Ag., M.A.        | Penguji II        | (  ) |
| 5. Dr. Hj. Nuryani, M.A.              | Pembimbing I      | (  ) |
| 6. Dr. Subekti Masri, M.Sos.I.        | Pembimbing II     | (  ) |

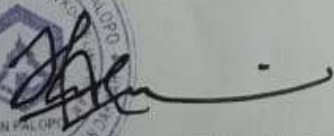
Mengetahui:

Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

  
Dr. Abdain, S.Ag., M.Hl.

NIP. 19710512 199903 1 002

Sekretaris Program Studi  
Bimbingan dan Konseling Islam

  
Harun Nihaya, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19821218 200604 1 010

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Winda Lestari

NIM : 17.0103.0009

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan. Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, .....2023

Yang membuat pernyataan,



Winda Lestari

17.0103.0009

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَلُمُرْسَلِينَ وَعَلَى  
آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ (اما بعد)

Segala puji bagi Allah swt yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah saw yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang seperti saat ini. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi Sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar sarjana dalam program studi Bimbingan Konseling Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Selanjutnya peneliti hanturkan kasi yang setulus tulusnya kepada orangtua saya dimana dengan berkat doa tulusnya, peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik tepat pada waktunya. Dan juga kepada saudara-saudari tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat bagi peneliti.

Peneliti menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak moril maupun materil. Oleh karna itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Teristimewa orang tua saya ibunda Hj. masnia dan Almarhum ayahanda saya Hasan, terimakasih telah membesarkan, mengasuh, mendidik, dan mengasihi serta mendoakan saya sehingga saya dapat menyelesaikan program studi yang saya tempuh ini. Beserta tante tercinta saya Rosnaya dan Nurmaena yang telah mengasihi dan mendoakan saya dan tak lupa pula saudara dan saudariku yang telah membantu, menyemangati dan mendoakan saya, mudah-mudahan Allah swt mengumpulkan kita semua di surga-Nya.
2. Dr. Abbas Langaji, M.Ag, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, serta wakil Rektor I, II dan III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.
3. Dr. Abdain, S.Ag., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Palopo, beserta Wakil Dekan I, II dan III Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Palopo.
4. Dr. Hj. Nuryani, M.A dan Dr. Subekti Masri, M.Sos.I selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Syahrudin, M.H.I. dan Muhammad Ilyas, S.Ag., M.A. selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan masukan yang bermanfaat bagi skripsi ini.
6. Seluruh Dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo, yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

7. Terimakasih kepada semua pihak yang telah ikut berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini terkhususkan kepada Guru dan staf, beserta para siswa yang bersedia mengikuti penelitian ini.

Akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun banyak hambatan dan ketegangan namun dapat dilewati dengan baik, karena selalu ada dukungan dan motivasi yang tak terhingga dari berbagai pihak. Semoga Allah swt. senantiasa menjaga dan meridhoi setiap langkah kita sekarang dan selamanya. Aamiin

Palopo, .....2023

**Winda Lestari**

17.0103.0009

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf	Nam	HurufLatin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	ta	T	Te
ث	s\`a	s\`	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	h}a	h}	ha (dengan titik di
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	z\`al	z\`	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	s}ad	s}	es (dengan titik di
ض	d}ad	d}	de (dengan titik di
ط	t}a	t}	te (dengan titik di
ظ	z}a	z}	zet (dengan titik di
ع	`ain	`	apostrof terbalik
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
هـ	ha	H	Ha
ء	hamz	`	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa



pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda ( ).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	<i>fathah</i>	a	a
إِ	<i>kasrah</i>	i	i
أُ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	<i>Fathahdanya'</i>	ai	a dani
أَوْ	<i>Fathahdanwau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَؤُلَ : *hauLa*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

HarakatdanHuruf	Nama	HurufdanTanda	Nama
أَ...   إَ...   أُ...	<i>Fathahdanalifatauya'</i>	ā	a dan garis di atas
إِ...	<i>Kasrahdanya'</i>	ī	Idangaris di atas
أُ...	<i>Dammahdanwau</i>	ū	Udangaris di atas

Contoh:

مَاتَ : *mata* \_

رَمَى : *rama* \_

#### 4. *Ta' marbutah*

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu: *ta' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudhah al-athfal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinah al-fadhilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

#### 5. *Syaddah (Tasydid)*

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعِمُّ : *nu“ima*

عَدُوُّ : *‘aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *i*.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiy atau ‘Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah*(*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

مِرْتٌ : *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'an*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*FiZilal al-Qur'an*

*Al-Sunnah qabl al-tadwin*

## 9. Lafz al-Jalalah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ دِينُ اللهِ *dinullah billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fi rahmatillah*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa maa Muhammadunillaa rasuul*

*Innaawwalabaitinwudi 'alinnaasi lallazii bi Bakkatamubaarakan*

*SyahruRamadhaan al-laziiunzila fiih al-Qur'aan*

*Nashiir al-Diin al-Thuusii*

*Abuuu Nashr al-Faraabii*

*Al-Gazaali*

*Al-Munqiz min al-Dhalaal*

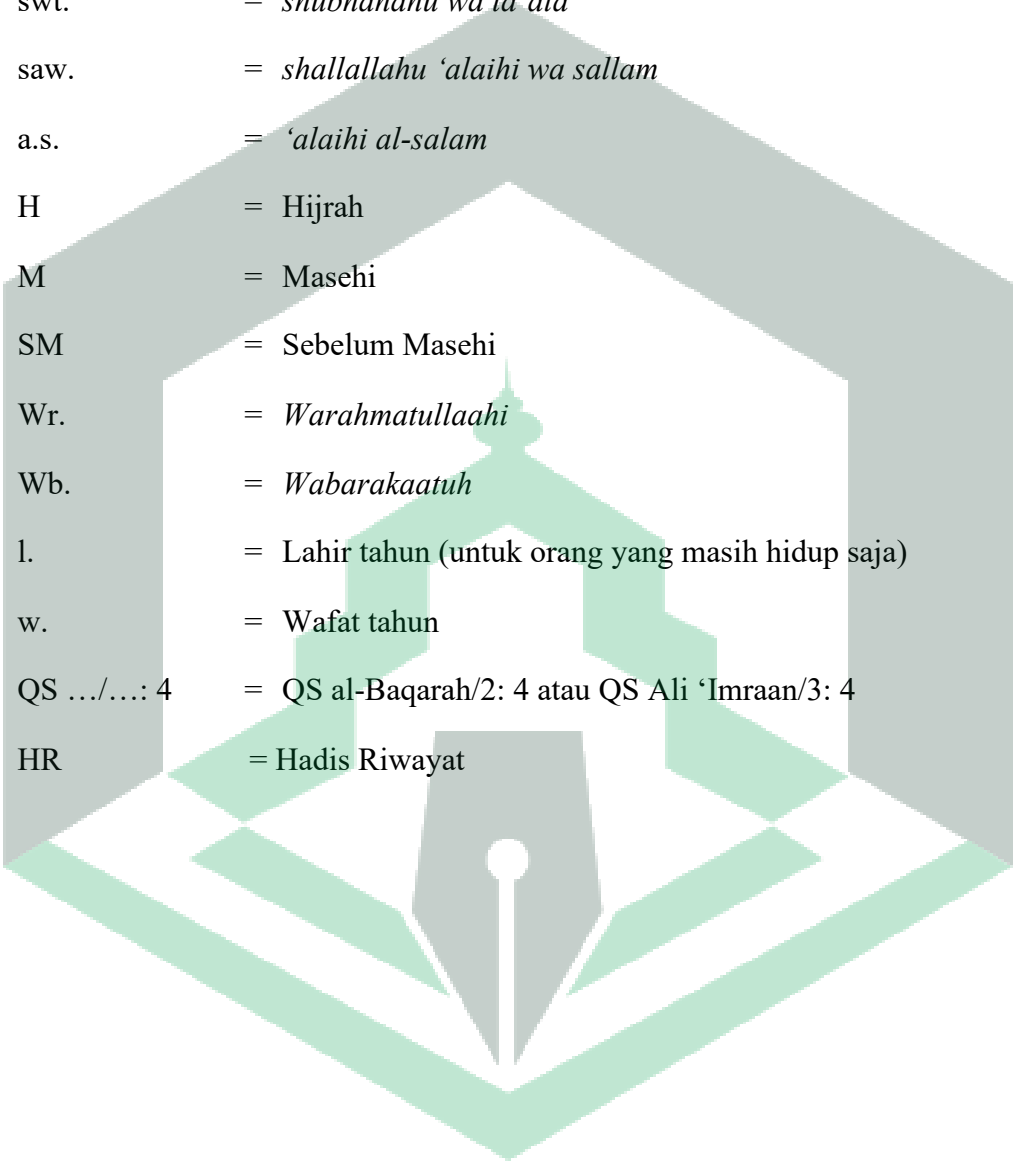
Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abu* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu al-Walid MuhammadibnRusyid, ditulismenjadi: IbnuRusyid, Abual-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abual-Walid MuhammadIbnu)

Nasr Hamid AbuZaid, ditulismenjadi: AbuZaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

### ***Daftar Singkatan***

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:



swt.	= <i>shubhanahu wa ta'ala</i>
saw.	= <i>shallallahu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>'alaihi al-salam</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
Wr.	= <i>Warahmatullaahi</i>
Wb.	= <i>Wabarakaatuh</i>
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imraan/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR KUTIPAN AYAT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR KUTIPAN HADIST .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR ISTILAH.....</b>	<b>xxii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xxiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	9
B. Landasan Teori.....	12
C. Kerangka Pikir .....	30
D. Hipotesis .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian .....	34
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	35
C. Definisi Operasional Variabel.....	36
D. Populasi dan Sampel.....	38

E. Teknik Pengumpulan Data .....	39
F. Instrumen Penelitian .....	40
G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrument.....	43
H. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Penelitian .....	49
B. Pembahasan.....	75
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>81</b>
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>86</b>





## DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S Al-An'am ayat 165 .....2



## DAFTAR KUTIPAN HADIST

Hadis 1 Hadis Pendidikan anak. ....	3
-------------------------------------	---

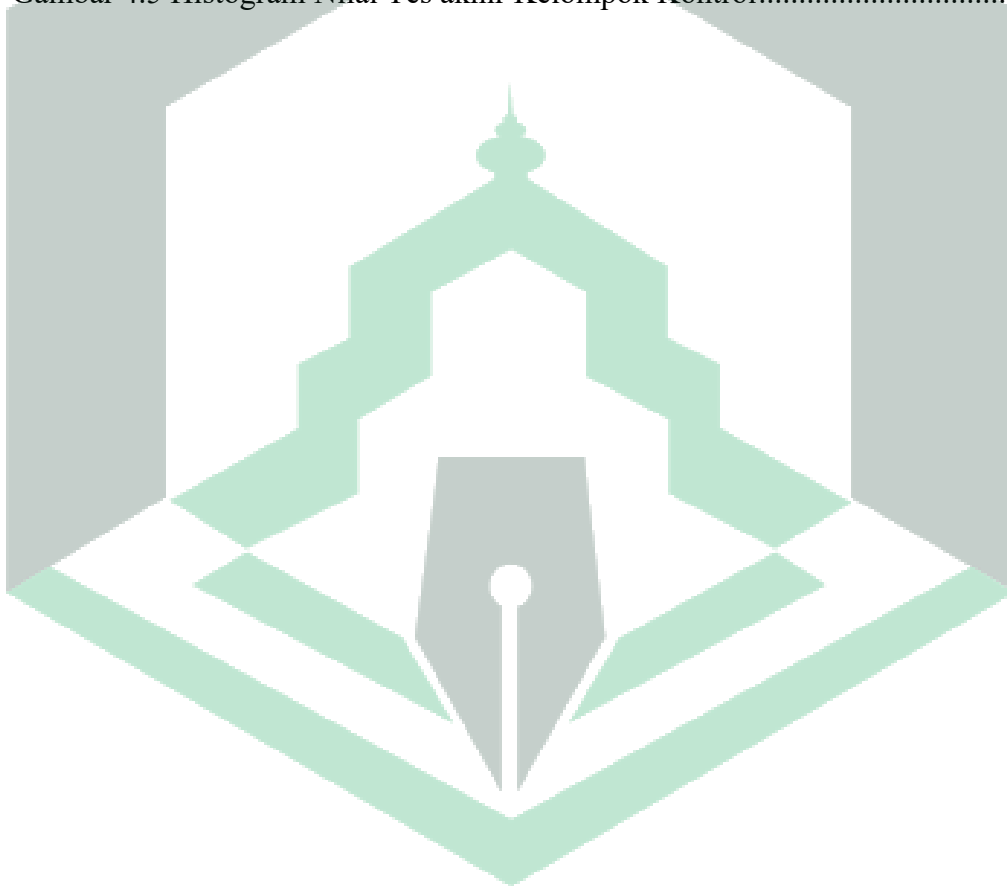


## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Uji nonequivalent control group design.....	35
Table 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	36
Tabel 3.3. Jumlah Data Siswa Kelas XI TKJ/TSM SMKN 8 Luwu Utara.....	38
Tabel 4.1 Jumlah siswa .....	51
Tabel 4.2 Jumlah Pelanggaran siswa .....	52
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Mengurangi Kenakalan Siswa.....	53
Tabel 4.4 Hasil Uji reabilitas .....	54
Tabel 4.5 Tahap dan Waktu Pelaksanaan Kegiatan .....	56
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen.....	63
Tabel 4.7 Frekuensi nilai tingkat kenakalan siswa Kelompok Eksperimen sebelum penerapan Teknik Role Playing .....	64
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai Tes akhir Kelompok Eksperimen .....	64
Tabel 4.9 Frekuensi nilai tingkat kenakalan siswa Kelompok Eksperimen sesudah penerapan Teknik Role Playing.....	65
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelompok Kontrol .....	66
Tabel 4.11 Frekuensi nilai tingkat kenakalan siswa Kelompok Kontrol sebelum penerapan Metode konvensional atau Ceramah .....	67
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Nilai Tes akhir Kelompok Kontrol.....	68
Tabel 4.13 Frekuensi nilai tingkat kenakalan siswa Kelompok Kontrol sesudah penerapan Metode konvensional atau Ceramah.....	69
Tabel 4.14 Nilai Maksimum, Nilai Minimum, dan Rata-rata Tes Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol kenakalan siswa .....	70
Tabel 4.15 Nilai Maksimum, Nilai Minimum, dan Rata-rata Tes akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	70
Tabel 4.16 Hasil analisis data uji normalitas .....	71
Tabel 4.17 Hasil analisis data uji normalitas .....	71
Tabel 4.18 Hasil analisis data Uji Homogenitas tes awal .....	72
Tabel 4.19 Hasil analisis data Uji Homogenitas tes akhir .....	73
Tabel 4.20 Uji-t Tes awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	74
Tabel 4.21 Uji-t Tes akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	32
Gambar 4.1 Struktur organisasi SMKN 8 Luwu utara.....	50
Gambar 4.2 Histogram Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen.....	63
Gambar 4.3 Histogram Nilai Tes akhir Kelompok Eksperimen .....	65
Gambar 4.4 Histogram Nilai Tes Awal Kelompok Kontrol .....	67
Gambar 4.5 Histogram Nilai Tes akhir Kelompok Kontrol.....	68



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen penelitian

Lampiran 2 Tahap-tahap Penelitian

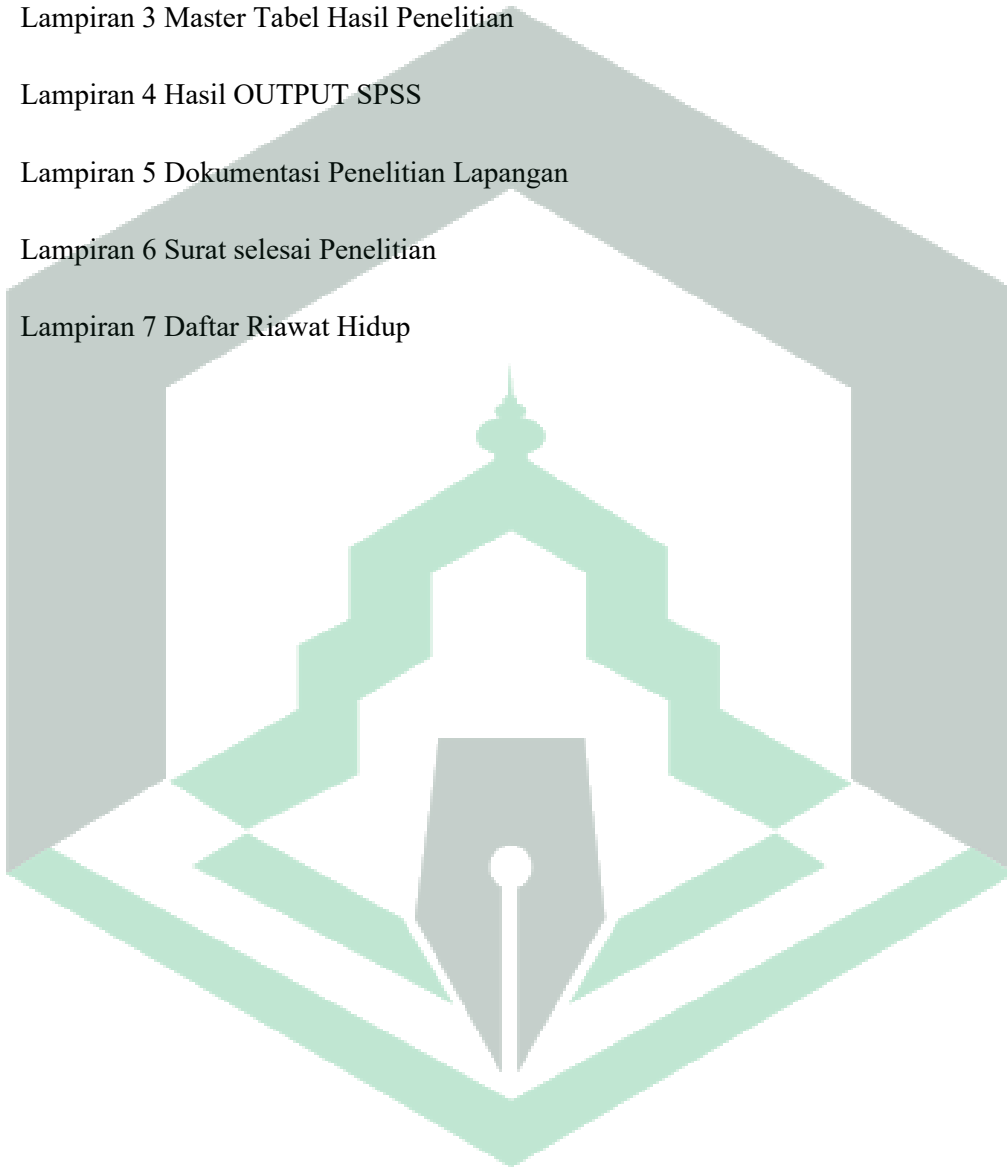
Lampiran 3 Master Tabel Hasil Penelitian

Lampiran 4 Hasil OUTPUT SPSS

Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian Lapangan

Lampiran 6 Surat selesai Penelitian

Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup



## DAFTAR ISTILAH

*Role playing* : Bermain Peran

SMKN : Sekolah menengah Kejuruan negeri



## ABSTRAK

**Winda Lestari, 2023.** “Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kenakalan Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara” Skripsi Program Studi Bimbingan dan konseling Islam Fakultas Ushuluddin, adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Hj. Nuryani dan Subekti Masri

Skripsi ini membahas adanya perilaku peserta didik yang kurang baik yang menimbulkan kenakalan pada siswa sehingga pentingnya Teknik *role playing* mengurangi perilaku kenakalan pada siswa. penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh penggunaan teknik *role playing* mengurangi kenakanalan siswa pada Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara yang signifikan penggunaan teknik *role playing* mengurangi kenakanalan siswa pada Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, eksperimen research, Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dan menggunakan model *nonequivalent control group design*. Prosedur pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi dan kuisioner/angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMKN 8 Luwu Utara ini yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen kelas XI TKJ A dan kelas kontrol Kelas XI TKJ B. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan pre-tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 52,6 dan untuk kelas kontrol adalah 53,2. Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, nilai-nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen adalah 31,1. Sedangkan pada kelas kontrol adalah 52,1. Ini menandakan bahwa semakin rendah nilai rata-rata maka semakin rendah juga kenakalan siswa. Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa  $H_0$  ditolak. Pada taraf signifikan signifikan  $< 0,05$ . selanjutnya pada tes awal nilai probabilitas (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,405. Karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima atau tingkat Kenakalan siswa kedua kelompok tersebut tidak berbeda secara signifikan kemudian tes akhir nilai probabilitas (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,405. Karena nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05 maka  $H_1$  diterima atau Penggunaan Teknik *role playing* meminimalisir kenakalan siswa pada Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara.

**Kata Kunci:** Kenakalan, siswa, Teknik *role playing*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak merupakan aset bangsa yang akan menjadi generasi penerus bangsa ini. Bagaimana kondisi anak saat ini mempengaruhi kondisi bangsa di masa depan kelak. Untuk itu penting bagi seluruh pihak, baik keluarga, masyarakat, maupun pemerintah untuk ikut serta melindungi dan menjamin segala bentuk dan hak-hak anak agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, serta terbebas dari segala bentuk diskriminasi dan kekerasan.

Hak anak tidak cukup terbebas dari segala bentuk diskriminasi dan kekerasan saja, akan tetapi pendidikan juga merupakan hak untuk anak. Hal ini tertuang dalam UU No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, pasal 9 yang berbunyi “setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai minat dan bakatnya”.<sup>1</sup> Melalui pendidikan, anak-anak tumbuh menjadi dewasa yang berkualitas dan memiliki keterampilan serta pengetahuan yang bisa mengembangkan potensi dirinya.

Permasalahan kenakalan siswa dengan berbagai cara, misalnya dengan metode konseling individual, konseling kelompok, hukuman skors atau pemanggilan orang tua bahkan hingga pengeluran siswa. Namun hal ini dirasa belum efektif untuk menangani berbagai bentuk kenakalan siswa yang terjadi

---

<sup>1</sup>Tim Redaksi, Undang-undang RI No.23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, (Jakarta: Sinar Grafika 2011), 15.



pada siswa. Keadaan ini tentunya tidak dapat dibiarkan terus menerus. Dilihat dari permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut maka dipilihlah metode bermain peran atau *role playing* sebagai suatu penanganan terhadap perilaku kenakalan siswa yang dilakukan oleh peserta didik disekolah tersebut.

Pendidikan sangat relevan di setiap masa dan waktu; karena sumbernya dari Allah Subhanahu wa ta'ala, sangat universal, pondasinya kuat, prakteknya sangat fleksibel, mencakup aspek-aspek kehidupan dunia begitupula kehidupan akherat secara tawazun dan proposional, serta menyiapkan manusia untuk beribadah kepada Allah swt dengan sebenar-benarnya ibadah, memakmurkan masjid dan menjadikan mereka khalifah, sesuai dengan manhaj (metode) yang diridhoi Allah swt. Itulah Pendidikan yang mengantarkan akidah kedalam jiwa, memantapkan iman dalam hati, dan menjadikan syariat Allah Subhanahu wa ta'ala dicintai oleh para hamba-Nya. Allah swt berfirman dalam Q.S Al-An'am/6: 165:

وَهُوَ الَّذِي جَعَلَكُمْ خَٰلِفَ الْأَرْضِ وَرَفَعَ بَعْضَكُمْ فَوْقَ بَعْضٍ دَرَجَاتٍ لِّيَبْلُوكُمْ فِي مَا آتَاكُمْ إِنَّ رَبَّكَ سَرِيعُ الْعِقَابِ وَإِنَّهُ لَغَفُورٌ رَّحِيمٌ

Terjemahannya:

Dan dia lah yang menjadikan kamu penguasa-penguasa di bumi dan dia meninggikan sebahagian kamu atas sebahagian (yang lain) beberapa derajat, untuk mengujimu tentang apa yang diberikan-Nya kepadamu. Sesungguhnya Tuhanmu amat cepat siksaan-Nya dan Sesungguhnya dia Maha Pengampun lagi Maha Penyayang. (Q.S Al-An'am (6): 165).<sup>2</sup>

Sangat banyak diperoleh informasi dari media massa informasi-informasi

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Departemen Agama RI, 2012), 67.

buruk, kejadian-kejadian yang menyedihkan lagi memilukan yang mengantarkan perkara tersebut kepada penganiayaan terhadap peserta didik dari para guru, sehingga hubungan keduanya tidak baik, hal tersebut terjadi dikarenakan tidak menerapkan uslub-uslub pendidikan yang bersumber dari al-Qur'an dan Hadis dalam menangani kesalahan para peserta didik, yang menyebabkan sebagian para pendidik menggunakan cara punishment, kekerasan dalam berinteraksi dengan para peserta didik mereka

Dalam ajaran islam telah dijelaskan untuk mendidik anak-anak sejak dini dan hingga mereka dewasa, mengajarkan kebajikan yang di perintahkan oleh Allah. seperti yang dijelaskan pada Hadits berikut :

حَقُّ عَلَى الْمُسْلِمِ أَنْ يُعَلِّمَ أَهْلَهُ، مِنْ قُرَابَتِهِ وَإِمَائِهِ وَعَبِيدِهِ، مَا فَرَضَ اللَّهُ عَلَيْهِمْ، وَمَا نَهَاهُمْ اللَّهُ عَنْهُ (الطبري)

Artinya :

“Menjadi kewajiban seorang muslim untuk mengajari keluarganya, termasuk kerabat, sampai pada hamba sahaya laki-laki atau perempuannya. Ajarkanlah mereka perkara wajib yang Allah perintahkan dan larangan yang Allah larang.” (HR. Ath-Thabari, dengan sanad shahih dari jalur Said bin Abi ‘Urubah, dari Qatadah. Lihat Tafsir Al-Qur’an Al-‘Azhim, 7:321)<sup>3</sup>

*Role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilemma pribadi dalam bantuan kelompok.<sup>4</sup> Dimensi sosial model

<sup>3</sup>Majid Ma'arif, Tarikh-e Umumi\_ye Hadits (Sejarah Hadis), terj. Abdillah Musthafa, cet. I (T.t.: Nur Al-Huda, 2017), 30.

<sup>4</sup>Saparida Rahmi, Siti Wahyuningsih, Yudianto sujana, "Penerapan Metode role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Empati Pada Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten", *Jurnal pendidikan*, Volume 2, no 1 (14 Juli 2014), h.2-3

ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. Esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dan keterlibatan langsung.

Alasan dipilihnya metode bermain peran atau *role-playing* sebagai suatu tindakan yang digunakan untuk mengurangi kebiasaan perilaku kenakalan siswa siswa. Dengan cara bertukar peran antara korban menjadi pelaku kenakalan siswa dan sebaliknya pelaku menjadi korban. Metode ini memungkinkan untuk menyadarkan pelaku bahwa yang dilakukan adalah kesalahan. Dengan meposisi korban sebagai pelaku, diharapkan korban tersadarkan bahwa apa yang dilakukan pelaku merupakan kesalahan, sehingga korban tidak akan menjadi pelaku dikemudian hari sebagai bentuk balas dendam. Metode ini juga dapat melatih korban agar tegas membela hak-haknya agar tidak ditindas orang lain. Bagi pelaku sendiri, diharapkan metode ini dapat membuat mereka merasakan apa yang dirasakan korban sehingga sadar akan kesalahannya.

Kelebihan metode *Role Playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut: 1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, 2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, 3) guru dapat

mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, 4) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan, 5) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, 6) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetia kawan sosial yang tinggi, 7) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, 8) dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.<sup>5</sup>

Melalui kegiatan *role playing*, guru mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antar siswa dengan cara memperagakannya, bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama guru dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Metode *role playing* memberikan suasana yang menyenangkan, siswa akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih memahami materi pelajaran serta hasil belajar yang meningkat. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan teknik pendekatan lainnya.<sup>6</sup> Oleh karena itu, metode bermain peran atau *role-playing*

---

<sup>5</sup>Ahmadi.. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. (Jakarta: Prestasi Pustaka.2011), 87.

<sup>6</sup>Shaftel. *Role playing for social values decision making the social studies*. (New Jersey. Prentice hall.,inc 1967), 67.

dipilih sebagai suatu metode penanganan guna menangani anak-anak tersebut agar anak lebih dapat diarahkan dan dapat mematuhi peraturan-peraturan yang berlaku disekolah.

Hasil Survei Demografi Kesehatan Indonesia menunjukkan jumlah remaja di Indonesia mencapai 30% dari jumlah penduduk, jadi sekitar 69,8 juta jiwa. Hal ini tentunya dapat menjadi asset bangsa jika remaja dapat menunjukkan potensi diri yang positif. Kondisi remaja Indonesia saat ini dapat digambarkan sebagai berikut: Pernikahan usia remaja, sex pra nikah dan kehamilan tidak diinginkan, aborsi 2,4 juta : 700-800 ribu adalah remaja, MMR 343/100.000 (17.000/th, 1417/bln 47/hr perempuan meninggal) karena komplikasi kehamilan dan persalinan., HIV/AIDS: 1283 kasus, diperkirakan 52.000 terinfeksi, 70% remaja, miras dan Narkoba. Bahkan angka-angka tersebut diprediksikan akan terus menanjak, seperti fenomena gunung es, tidak nampak di permukaan namun jika ditelusuri lebih dalam ternyata banyak ditemukan kasus-kasus yang cukup mengejutkan.<sup>7</sup>

Menurut salah satu guru yang ada di SMKN 8 Luwu utara mengatakan baik siswa maupun siswi SMK Negeri 8 Luwu Utara banyak yang memiliki problem hidup, rasa gelisah, rasa bersalah, dan malas- malasan untuk belajar. Sebagian dari mereka sulit untuk bisa berkonsentrasi di dalam kegiatan belajar mengajar, malas mendengarkan penjelasan dari guru, jarang mengerjakan PR dan sering datang terlambat. Berangkat dari itu semua Guru BK SMK Negeri 8 Luwu Utara menilai bahwa pelanggaran yang dilakukan para siswa menunjukkan peningkatan dari

---

<sup>7</sup>Abin Syamsudin Makmun. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.2006). 6.

tahun ke tahun. Sebagaimana di TA 2018/2019 dari 132 siswa sebanyak 7% dan di TA 2019/2020 dari 178 siswa naik menjadi 9%, diantara mereka telah biasa melakukan tindakan indisipliner yaitu datang terlambat, berkelahi, tidak mengerjakan PR dan sering membolos dan masih banyak lagi kenakalan-kenakalan yang dilakukan siswa di SMKN 8 Luwu Utara. Para guru SMK Negeri 8 Luwu Utara menyebut bahwa perilaku para siswa yang demikian ini menunjukkan kenaikan. Gejala ini bisa jadi akan terus berkembang seiring begitu cepatnya perkembangan teknologi informasi dan semakin meningkatnya penggunaan internet.<sup>8</sup>

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dilapangan, masalah yang terjadi diantaranya yaitu perilaku anak yang agresif yang merugikan teman-teman di lingkungan sekitar sekolah. Hal ini tampak dalam pengamatan yang dilakukan di SMKN 8 Luwu Utara. Perilaku merugikan teman dan infrastruktur yang tersedia disekolah terjadi setiap hari bahkan banyak siswa yang tiap hari mengadu sebagai korban kenakalan siswa di sekolah.

Peneliti dan guru pembimbing melakukan penelitian secara kolaborasi untuk menemukan cara yang tepat dalam menangani perilaku kenakalan siswa di SMKN 8 Luwu Utara. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka peneliti mengambil judul “Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kenakalan Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara”.

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan Guru BK SMKN 8 Luwu Utara tanggal 2 Juni 2022)

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah Seberapa besar pengaruh penggunaan teknik *role playing* mengurangi kenakanalan siswa pada Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh penggunaan teknik *role playing* mengurangi kenakanalan siswa pada Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara yang signifikan penggunaan teknik *role playing* mengurangi kenakanalan siswa pada Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan dan dukungan teoritis dalam bidang bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang pribadi dan sosial.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa hasil penelitian ini dapat membantu untuk mengurangi perilaku kenakanalan siswa sehingga perilaku tersebut dapat diubah.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini merupakan salah satu model pemanfaatan metode *role-playing* sebagai salah satu metode penanganan untuk menangani anak dengan perilaku yang sering merugikan dan melanggar aturan-aturan yang berlaku dan bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai

sarana atau model pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kepribadian anak menjadi pribadi yang mempunyai tanggung jawab dan memiliki perilaku yang sopan dan santun.





## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Adapun hasil penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian Riri Yunita, Alizamar, dan Indah Sukmawati (2013) yang berjudul “Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mencegah Perilaku Kenakalan siswa Di SMA Negeri Se Kota Padang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) upaya guru BK dalam hal pemahaman guru BK mengenai konsep perilaku kenakalan siswa pada sub aspek pengertian perilaku kenakalan siswa 67,65% guru BK memahami mengenai aspek tersebut. Pada sub-aspek bentuk perilaku kenakalan siswa 76,47% guru BK memahami aspek tersebut. Pada aspek faktor penyebab perilaku kenakalan siswa 79,41% guru BK memahami aspek tersebut. Pada sub-aspek layanan penempatan penyaluran 70,59% guru BK telah menempatkan siswa sesuai dengan kemampuan dan bakat yang dimiliki siswa agar siswa terhindar dari perbuatan kenakalan siswa. Pada sub-aspek layanan bimbingan dan konseling 55,88% guru BK telah memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat saling mengeluarkan pendapat untuk dapat tercegah dari perilaku kenakalan siswa, (3) upaya guru BK dalam hal bekerja sama dengan pihak terkait di sekolah untuk mencegah perilaku kenakalan siswa pada sub aspek bekerja sama dengan kepala sekolah 85,29% guru BK telah bersama-sama dengan Kepala Sekolah untuk mencegah perilaku kenakalan

siswa. Pada sub-aspek bekerja sama dengan guru mata pelajaran 82,35% guru BK telah melakukan kerjasama dengan guru mata pelajaran.<sup>9</sup>

Adapun penelitian diatas dengan peneliti yang akan penulis lakukan yaitu terletak pada sub-aspek yang dimana sama-sama ingin mencegah perilaku kenakalan siswa. Sedangkan perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu dimana penulis hanya berfokus dalam mengurangi perilaku kenakalan siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Riri Yunita yaitu berfokus pada semua sub-aspek perilaku kenakalan siswa.

2. Penelitian Dwi Lestari (2013) yang berjudul “Menurunkan Perilaku Kenakalan siswa Verbal Melalui Pendekatan Konseling Singkat Berfokus Solusi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pendekatan konseling singkat berfokus solusi untuk menurunkan kenakalan siswa verbal dirasakan cukup efektif karena didapati perubahan dalam perilaku siswa yang sebelumnya kerap melakukan kenakalan siswa verbal saat ini sudah mengalami penurunan perilaku kenakalan siswa verbal, (2) pendekatan konseling singkat berfokus solusi ini dapat dipakai sebagai alternatif pendekatan konseling yang berkaitan dengan perilaku atau *behavior* siswa.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh riri yunita dan dwi lestari dengan yang penulis lakukan mempunyai kesamaan dari segi metode penelitian yaitu eksperimen dan sama-sama melakukan penelitian terhadap siswa tingkat menengah atas. Adapun perbedaan dari kedua penelitian ini

---

<sup>9</sup>Riri Yunita, Alizamar, dan Indah Sukmawati, Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mencegah Perilaku Kenakalan siswa Di SMA Negeri Se Kota Padang. ( Skripsi : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intanlampung 1442 H / 2020 M) h.9

terletak pada jenis penelitian dimana penelitian yang dilakukan oleh riri yunita menggunakan PTK (penelitian tindakan kelas) sedangkan dwi lestari menggunakan kualitatif deskriptif sedangkan penulis menggunakan eksperimen (*nonequivalent control group design*).<sup>10</sup>

3. Hendra Krisnadi Darmawan (2015) yang berjudul “Mengurangi Perilaku *Bullying* Melalui Metode *Role-Playing* Pada Siswa Kelas Viii D Di Smp N 1 Tempel”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: bahwa teknik bermain peran dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas VIII D di SMP N 1 Tempel Sleman Yogyakarta. Perilaku *bullying* sebelum diberikan treatment sebagian besar dalam kategori sedang. Setelah diberikan treatment menggunakan metode *role playing* terjadi kesadaran pelaku dapat menurunkan/ mengurangi perilaku *bullying*. Selain itu terdapat peningkatan empati dari saksi perilaku *bullying* sehingga dapat menekan perilaku *bullying*. Hal ini ditunjukkan skor rata-rata (mean) yang dicapai siswa mengalami penurunan pada pelaku *bullying* pada awalnya 17,41 menjadi 12,72, pada korban *bullying* dari 19,69 menjadi 15,00 dan sebagai saksi *bullying* dari 4,34 menjadi 3,14. Selain itu, persentase penurunan perilaku *bullying* pada pelaku *bullying* mengalami penurunan sebesar 25,3%, pada korban *bullying* mengalami penurunan sebesar 22,7% dan saksi *bullying* mengalami penurunan sebesar 29,9%. Kategorisasi pada pra siklus dan siklus I juga mengalami penurunan perilaku *bullying* seluruhnya menjadi kategori

---

<sup>10</sup>Dwi Lestari, “ Menurunkan Perilaku Kenakalan siswa Verbal Melalui Pendekatan Konseling Singkat Berfokus Solusi ” (*Skripsi*: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus, 2019) h..8

rendah. Oleh karena itu, berdasarkan hasil interpretasi skala, hasil observasi, dan hasil wawancara guru BK sebagai fasilitator dan peneliti menentukan untuk tidak melanjutkan pada siklus II.

Persamaan penelitian ini dengan yang penulis lakukan mempunyai kesamaan tentang sama meneliti tentang Teknik *Role-Playing*. Adapun perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada jenis penelitian dimana penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas) sedangkan penulis menggunakan eksperimen (*nonequivalent control group design*).<sup>11</sup>

## **B. Landasan Teori**

### **1. Kenakalan anak atau siswa**

#### **a. Teori Kenakalan Siswa**

Menurut Walgito kenakalan siswa adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma-norma yang ada dalam masyarakat dan perilaku anti sosial. Perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma umum, adat istiadat maupun hukum formal dianggap sebagai penyakit sosial atau penyakit masyarakat. Penyakit sosial atau penyakit masyarakat ini apabila dilakukan oleh anak maka akan berkembang menjadi bentuk kenakalan siswa. Istilah lain dari kenakalan siswa ialah *juvenile delinquency*.<sup>12</sup>

Istilah ini digunakan bagi anak-anak yang memiliki sifat nakal, jahat, perusak, pengacau, dan lain-lain. Memberikan definisi bagi delinkuensi atau

---

<sup>11</sup>Hendra Krisnadi Darmawan, "Mengurangi Perilaku Bullying Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VIII D DI SMPN 1 Tempel" (Skripsi: UI Yogyakarta, 2015) h.9

<sup>12</sup>Bimo, Walgito. *Pengantar Psikologi Umum*. (Yogyakarta: C.V Andi. 2010) h.98

kenakalan anak yaitu perilaku jahat (dursila), kejahatan atau kenakalan anak-anak muda yang merupakan gejala sakit (patologis) secara sosial pada anak-anak dan Anak yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial, sehingga mereka itu mengembangkan bentuk tingkah laku yang menyimpang. Kenakalan anak sebagai perilaku yang melanggar hukum atau kejahatan yang biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berusia 16-18 tahun, jika perbuatan ini dilakukan oleh orang dewasa maka akan mendapat sanksi hukum.<sup>13</sup>

Kenakalan anak adalah tindakan pelanggaran hukum yang dilakukan oleh anak, dimana tindakan tersebut dapat membuat seseorang individu yang melakukannya masuk penjara serta kenakalan anak suatu tindakan anak muda yang dapat merusak dan mengganggu, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain, kenakalan anak adalah tindakan melanggar hukum oleh seseorang yang belum dewasa, yaitu tingkah laku yang menyimpang dari ketentuan yang berlaku dalam masyarakat (norma agama, etika, peraturan sekolah, dan keluarga), tetapi jika penyimpangan itu terjadi terhadap norma-norma hukum pidana barulah disebut kenakal.<sup>14</sup>

Kenakalan yang dilakukan oleh anak usia anak 11 merupakan perilaku menyimpang dan bukan tindak kejahatan karena yang dilanggar adalah status-status dalam lingkungan keluarga dan sekolah yang memang tidak diatur oleh hukum secara terinci. Selain itu kenakalan anak adalah kelainan tingkah laku, perbuatan atau tindakan anak yang bersifat asosial bahkan antisosial yang

---

<sup>13</sup>Sudarsono. *Kenakalan remaja*. (Jakarta. Rineka Cita. 2010) h.80

<sup>14</sup>Sarwono, S.W. *Psikologi Remaja*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada.2006) h.89

melanggar norma-norma sosial, agama, serta ketentuan hukum yang berlaku dalam masyarakat, akibatnya mereka mulai mengembangkan bentuk perilaku yang menyimpang di dalam masyarakat.

Kenakalan anak merupakan sekumpulan perilaku yang tidak dapat diterima secara sosial di dalam masyarakat sampai pada ranah hukum. Menurut beberapa pengertian kenakalan anak dari beberapa tokoh yang telah di sebutkan di atas dapat diartikan bahwa, kenakalan anak adalah perbuatan yang dilakukan para anak berumur kurang dari 17 tahun yang menyimpang dari ketentuan - ketentuan yang berlaku dalam masyarakat (norma agama, etika, peraturan sekolah, dan keluarga) dan penyimpangan terhadap norma- norma hukum pidana di masyarakat.<sup>15</sup>

#### **b. Bentuk-bentuk kenakalan anak**

Bentuk-bentuk perilaku kenakalan anak dibagi menjadi empat, yaitu:<sup>16</sup>

##### 1) Kenakalan terisolir (*delinkuensi terisolir*)

Kelompok kenakalan terisolir (*delinkuensi terisolir*) merupakan jumlah terbesar dari anak nakal. Pada umumnya mereka tidak menderita kerusakan psikologis. Perbuatan nakal mereka didorong oleh faktor-faktor berikut:

- a) Keinginan meniru dan ingin konform dengan gangnya, jadi tidak ada motivasi, kecemasan atau konflik batin yang tidak dapat diselesaikan.
- b) Mereka kebanyakan berasal dari daerah kota yang transisional sifatnya

<sup>15</sup>Santrock, J. W. *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I. (B. Widyasinta, Penerj.)* (Jakarta: Penerbit Erlangga.2012) h.67

<sup>16</sup>Kartono. Kartini, *Psikologi social dan kenakalan remaja.* (Jakarta: Rineka cipta.2002) h.38

yang memiliki subkultur kriminal. Sejak kecil Anak melihat adanya gang-gang kriminal, sampai kemudian dia ikut bergabung. Anak merasa diterima, mendapatkan kedudukan hebat, pengakuan dan prestise tertentu.

c) Pada umumnya anak berasal dari keluarga berantakan, tidak harmonis, dan mengalami banyak frustrasi. Sebagai jalan keluarnya, anak memuaskan semua kebutuhan dasarnya di tengah lingkungan kriminal. Geng Anak nakal memberikan alternatif hidup yang menyenangkan.

Anak dibesarkan dalam keluarga tanpa atau sedikit sekali mendapatkan supervisi dan latihan kedisiplinan yang teratur, sebagai akibatnya dia tidak sanggup menginternalisasikan norma hidup normal. Ringkasnya, delinkuen terisolasi itu mereaksi terhadap tekanan dari lingkungan sosial, mereka mencari panutan dan rasa aman dari kelompok gengnya, namun pada usia dewasa, mayoritas anak nakal ini meninggalkan perilaku kriminalnya, paling sedikit 60 % dari mereka menghentikan perilakunya pada usia 21-23 tahun. Hal ini disebabkan oleh proses pendewasaan dirinya sehingga anak menyadari adanya tanggung jawab sebagai orang dewasa yang mulai memasuki peran sosial yang baru.

## 2) Kenakalan neurotik

Delinkuensi neurotik pada umumnya, anak nakal tipe ini menderita gangguan kejiwaan yang cukup serius, antara lain berupa kecemasan, merasa selalu tidak aman, merasa bersalah dan berdosa dan lain sebagainya. Ciri-ciri

perilakunya adalah.<sup>17</sup>

- a) Perilaku nakalnya bersumber dari sebab-sebab psikologis yang sangat dalam, dan bukan hanya berupa adaptasi pasif menerima norma dan nilai subkultur gang yang kriminal itu saja.
- b) Perilaku kriminal mereka merupakan ekspresi dari konflik batin yang belum terselesaikan, karena perilaku jahat mereka merupakan alat pelepas ketakutan, kecemasan dan kebingungan batinnya.
- c) Biasanya anak ini melakukan kejahatan seorang diri, dan mempraktekkan jenis kejahatan tertentu, misalnya suka memperkosa kemudian membunuh korbannya, kriminal dan sekaligus neurotik.
- d) Anak nakal ini banyak yang berasal dari kalangan menengah, namun pada umumnya keluarga mereka mengalami banyak ketegangan emosional yang parah, dan orangtuanya biasanya juganeurotik atau psikotik.
- e) Anak memiliki ego yang lemah, dan cenderung mengisolir diri dari lingkungan.

### 3) Kenakalan psikotik (*delinkuensi psikopatik*)

Delinkuensi psikopatik ini sedikit jumlahnya, akan tetapi dilihat dari kepentingan umum dan segi keamanan, mereka merupakan oknum kriminal yang paling berbahaya. Ciri tingkah laku mereka adalah:

- a) Hampir seluruh anak delinkuen psikopatik ini berasal dan dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang ekstrim, brutal, diliputi banyak pertikaian keluarga, berdisiplin keras namun tidak konsisten, dan orangtuanya selalu

---

<sup>17</sup>Mussen. *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. (Jakarta: Arcan Noor.1994) h.15



menyanyiakan mereka, sehingga mereka tidak mempunyai kapasitas untuk menumbuhkan afeksi dan tidak mampu menjalin hubungan emosional yang akrab dan baik dengan orang lain.

- b) Mereka tidak mampu menyadari arti bersalah, berdosa, atau melakukan pelanggaran.
- c) Bentuk kejahatannya majemuk, tergantung pada suasana hatinya yang kacau dan tidak dapat diduga. Mereka pada umumnya sangat agresif dan impulsif, biasanya mereka residivis yang berulang kali keluar masuk penjara, dan sulit sekali diperbaiki.
- d) Mereka selalu gagal dalam menyadari dan menginternalisasikan norma-norma sosial yang umum berlaku, juga tidak peduli terhadap norma subkultur gangnya sendiri,
- e) Kebanyakan dari mereka juga menderita gangguan neurologis, sehingga mengurangi kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri. Psikopat merupakan bentuk kekalutan mental dengan karakteristik sebagai berikut: tidak memiliki pengorganisasian dan integrasi diri, orangnya tidak pernah bertanggung jawab secara moral, selalu mempunyai konflik dengan norma sosial dan hukum. Mereka sangat egoistis, anti sosial dan selalu menentang apa dan siapapun. Sikapnya kasar, kurang ajar dan sadis terhadap siapapun tanpa sebab.

#### 4) Kenakalan defek moral (*Delinkuensi defek moral*)

Defek (*defect, defectus*) artinya rusak, tidak lengkap, salah, cedera, cacat, kurang. Delinkuensi defek moral mempunyai ciri-ciri: selalu

melakukan tindakan anti sosial, walaupun pada dirinya tidak terdapat penyimpangan, namun ada disfungsi pada inteligensinya. Kelemahan para anak delinkuen tipe ini adalah mereka tidak mampu mengenal dan memahami tingkah lakunya yang jahat, juga tidak mampu mengendalikan dan mengaturnya, mereka selalu ingin melakukan perbuatan kekerasan, penyerangan dan kejahatan, rasa kemanusiaannya sangat terganggu, sikapnya sangat dingin tanpa afeksi jadi ada kemiskinan afektif dan sterilitasemosional. Terdapat kelemahan pada dorongan instinktif yang primer, sehingga pembentukan super egonya sangat lemah. Impulsnya tetap pada taraf primitif sehingga sukar dikontrol dan dikendalikan. Mereka merasa cepat puas dengan prestasinya, namun perbuatan mereka sering disertai agresivitas yang meledak.

Anak yang defek moralnya biasanya menjadi penjahat yang sukar diperbaiki. Mereka adalah para residivis yang melakukan kejahatan karena didorong oleh naluri rendah, impuls dan kebiasaan primitif, di antara para penjahat residivis anak, kurang lebih 80% mengalami kerusakan psikis, berupa disposisi dan perkembangan 14 mental yang salah, jadi mereka menderita defek mental. Hanya kurang dari 20 % yang menjadi penjahat disebabkan oleh faktor sosial atau lingkungan sekitar. Berdasarkan beberapa bentuk kenakalan pada anak dapat disimpulkan bahwa semuanya menimbulkan dampak negatif yang tidak baik bagi dirinya sendiri dan orang lain, serta lingkungan sekitarnya.

### **c. Indikator kenakalan anak**

Kenakalan anak dalam tiga bentuk kenakalan yaitu:

- 1) Kenakalan biasa seperti, suka berkelahi, membolos sekolah, pergi dari rumah tanpa pamit, berbohong, keluyuran, membaca, melihat dan menonton film porno.
- 2) Kenakalan yang menjerumus pada pelanggaran dan kejahatan seperti, mengendarai mobil tanpa SIM, mengambil barang orang tua tanpa izin, kebut-kebutan di jalan raya, mencuri, dan menodong,
- 3) Kenakalan khusus seperti, penyalahgunaan narkotika, hubungan seksual di luar nikah, pemerkosaan, minum-minuman keras, kumpul kebo, menggugurkan kandungan (aborsi), memerkosa, berjudi, dan membunuh.<sup>18</sup>

Kenakalan yang dilakukan anak pada umumnya berupa: a. Ancaman terhadap hak milik orang lain yang berupa benda, seperti pencurian, penipuan, dan penggelapan disebut kenakalan menengah. b. Ancaman terhadap keselamatan jiwa orang lain, seperti pembunuhan dan penganiayaan yang menimbulkan kematian orang lain disebut kenakalan berat. Perbuatan seperti pertengkaran sesama anak, minum-minuman keras, begadang/ berkeliaran sampai larut malam disebut kenakalan ringan. Kenakalan yang dilakukan anak terbagi dalam empat bentuk, yaitu:

- 1) Perilaku yang menyakitidiri sendiri dan orang lain,
- 2) Perilaku yang membahayakan hak milik orang lain, seperti merampas, mencuri, dan mencopet,
- 3) Perilaku yang tidak terkendali/melawan status, yaitu perilaku yang tidak mematuhi orang tua dan guru, seperti membolos, mengendarai kendaraan

---

<sup>18</sup> Sugiyanto. *Kenakalan Remaja*. (Jakarta : Penerbit Erlangga.2001) h.90

tanpa surat izin, dan kabur dari rumah,

- 4) Perilaku yang membahayakan diri sendiri dan orang lain, seperti mengendarai motor dengan kecepatan tinggi, memperkosa, dan menggunakan senjata tajam.<sup>19</sup>

Selain itu kenakalan anak bisa terbagi menjadi dua bagian besar, yaitu: kenakalan yang bersifat amoral dan antisosial, kenakalan dalam bagian ini tidak diatur di dalam undang-undang sehingga tidak dapat digolongkan sebagai pelanggaran hukum, dan kenakalan yang bersifat melanggar hukum.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan indikator kenakalan anak adalah kenakalan yang menimbulkan korban fisik pada orang lain: berkelahi sesama pelajar dengan memukul, mencubit, atau mendorong badan teman. Kenakalan yang menimbulkan korban materi: merusak fasilitas sekolah, meminta uang teman secara paksa, mencuri uang atau benda milik teman.

Kenakalan sosial yang tidak menimbulkan korban di pihak orang lain: merokok, melihat vidio porno. Kenakalan yang melawan status, misalnya: mengingkari status anak sebagai seorang pelajar di sekolah dengan cara bolos sekolah, datang terlambat, tidak menghormati guru.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kenakalan anak terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kenakalan anak. Pertama lingkungan keluarga yang mencakup kurangnya kasih sayang dari orang tua, status ekonomi keluarga yang rendah, kebiasaan keluarga yang kurang baik, tidak mampu mengembangkan ketenangan

---

<sup>19</sup> Kartini Kartono. *Patologi Sosial 2 Kenakalan Remaja*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011), h.8

emosi, anak dibawah pengasuhan orang lain, lemahnya pengawasan dari orang tua dan broken home dikarenakan kematian atau perceraian. Kedua lingkungan sekolah, berupa sikap penolakan dari guru, guru mendisiplinkan anak didik dengan cara yang kaku, tanpa menghiraukan perasaan anak, suasana sekolah yang buruk. Hal ini menimbulkan anak suka membolos, segan/malas belajar, melawan peraturan sekolah, berani melawan guru bahkan meninggalkan sekolah (*dropout*). Ketiga lingkungan masyarakat, tidak memberikan kesempatan bagi anak untuk melaksanakan kehidupan sosial, dan tidak mampu menyalurkan emosi anak. Seorang anak sudah sering dihadapkan pada tempat-tempat tercela serta melawan norma seperti halnya: pelacuran, perjudian, kriminalitas, hasutmenghasut, dan lain-lainnya.<sup>20</sup>

Menurut teori perkembangan masa anak ada pada tahap di mana krisis identitas versus difusi identitas harus di atasi. Perubahan biologis dan sosial memungkinkan terjadinya dua bentuk integrasi terjadi pada kepribadian Anak: terbentuknya perasaan akan konsistensi dalam kehidupannya dan tercapainya identitas peran, kurang lebih dengan cara menggabungkan motivasi, nilai-nilai, kemampuan dan gaya yang dimiliki anak dengan peran yang dituntut dari anak. Erikson percaya bahwa delinkuensi pada anak terutama ditandai dengan kegagalan anak untuk mencapai integrasi yang kedua, yang melibatkan aspek-aspek peran identitas. Ia mengatakan bahwa anak yang memiliki masa balita, masa kanak-kanak atau masa anak yang membatasi mereka dari berbagai peranan sosial yang dapat diterima atau yang membuat mereka merasa tidak mampu

---

<sup>20</sup>Sudarsono. *Kenakalan Remaja*. (Jakarta. Reneka Cipta. 2012) h.8

memenuhi tuntutan yang dibebankan pada mereka, mungkin akan memiliki perkembangan identitas yang negatif.<sup>21</sup>

Beberapa dari anak ini mungkin akan mengambil bagian dalam tindak kenakalan, oleh karena itu bagi Erikson, kenakalan adalah suatu upaya untuk membentuk suatu identitas, walaupun identitas tersebut negatif. Kontrol diri, terjadi karena anak gagal memperoleh pengendalian yang umumnya dapat dicapai orang lain selama proses pertumbuhan dan kenakalan anak juga dapat digambarkan sebagai kegagalan untuk mengembangkan kontrol diri yang cukup dalam hal tingkah laku. Beberapa anak gagal dalam mengembangkan kontrol diri yang esensial yang sudah dimiliki orang lain selama proses pertumbuhan. Kebanyakan anak telah mempelajari perbedaan antara tingkah laku yang dapat diterima dan tingkah laku yang tidak dapat diterima, namun anak yang melakukan kenakalan tidak mengenali hal ini. Mereka mungkin gagal membedakan tingkah laku yang dapat diterima dan yang tidak dapat diterima, atau mungkin mereka sebenarnya sudah mengetahui perbedaan antara keduanya namun gagal mengembangkan kontrol yang memadai dalam menggunakan perbedaan itu untuk membimbing tingkah laku mereka.

Semakin tinggi usia seseorang akan semakin sulit dikontrol. Munculnya tingkah laku anti sosial di usia dini berhubungan dengan penyerangan serius nantinya di masa anak, namun demikian tidak semua anak yang bertingkah laku seperti ini nantinya akan menjadi pelaku kenakalan menunjukkan bahwa pada usia dewasa, mayoritas anak nakal tipe terisolir meninggalkan tingkah laku

---

<sup>21</sup>Erikson. *Identitas dan Siklus Hidup Manusia*. (Jakarta : Gramedia.1989) h.90

kriminalnya. Paling sedikit 60% dari mereka menghentikan perbuatannya pada usia 21 sampai 23 tahun.

Harapan terhadap pendidikan dan nilai-nilai di sekolah, anak yang menjadi nakal sering kali memiliki harapan-harapan pendidikan yang rendah dan nilai rapor yang rendah. Kemampuan-kemampuan verbal mereka seringkali lemah. Anak yang menjadi pelaku kenakalan seringkali memiliki harapan yang rendah terhadap pendidikan di sekolah. Mereka merasa bahwa sekolah tidak begitu bermanfaat untuk kehidupannya sehingga biasanya nilai-nilai mereka terhadap sekolah cenderung rendah. Mereka tidak mempunyai motivasi untuk sekolah. Pengaruh orangtua, kenakalan teman sebaya, dan sikap sekolah terhadap prestasi akademik siswa menunjukkan bahwa faktor yang berkenaan dengan orangtua secara umum tidak mendukung banyak, sedangkan sikap sekolah ternyata dapat menjembatani hubungan antara kenakalan teman sebaya dan prestasi akademik. Pengaruh orang tua, anak yang nakal seringkali berasal dari keluargakeluarga dimana orang tua jarang memantau anak-anak mereka, memberi sedikit dukungan, dan mendisiplinkan mereka secara tidak efektif.

Faktor keluarga sangat berpengaruh terhadap timbulnya kenakalan anak. Kurangnya dukungan keluarga seperti kurangnya perhatian orangtua terhadap aktivitas anak, kurangnya penerapan disiplin yang efektif, kurangnya kasih sayang orangtua dapat menjadi pemicu timbulnya kenakalan anak. Pengawasan orang tua yang tidak memadai terhadap keberadaan anak dan penerapan disiplin yang tidak efektif dan tidak sesuai merupakan faktor keluarga yang penting dalam menentukan munculnya kenakalan anak. Perselisihan dalam keluarga atau stress

yang dialami keluarga juga berhubungan dengan kenakalan. Faktor genetik juga termasuk pemicu timbulnya kenakalan anak, meskipun persentasenya tidak begitu besar.

## 2. Bermain peran ( *role playing* )

### a. Pengertian bermain peran

Banyak materi belajar yang sulit diterima dan dijelaskan hanya menggunakan kata-kata. Ada beberapa metode yang dikenal dalam pembelajaran, misalnya metode pengajaran ceramah, metode *role play*, metode pemberian tugas, metode eksperimen, metode tanya-jawab, dan lain sebagainya. Dengan memilih metode yang tepat, guru dapat menjelaskan sesuatu yang akan disampaikan dengan mudah dan dipahami oleh siswa. Dalam hal ini, diperlukan teknik *role playing* agar lebih mudah dipahami siswa. Siswa dapat berperan dalam dramatisasi masalah social atau psikologis. Metode Sosiodrama atau *role playing* dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering disalah gunakan. Sosiodrama biasanya mendramatisasikan hubungan atau tingkah laku masalah-masalah sosial.<sup>22</sup>

Menurut Martinis Yamin metode bermain peran atau *role playing* adalah metode yang meletakkan interalisasi antar dua siswa atau lebih tentang topik atau situasi.<sup>23</sup> Siswa memerankan peran masing-masing sesuai tokoh yang mereka perankan. Mereka berinteraksi dengan sesama mereka dengan melakukan peran

---

<sup>22</sup>Mulyani Sumantri, Johar Permana. Strategi Belajar Mengajar. (Bandung. CV. Maulana.2001) h.90

<sup>23</sup>Yamin, M. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi (GP Press Group). 2013) h.54



terbuka.

*Role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dalam bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial model ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam mengaalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. Esensi bermain peran adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dan keterlibatan langsung.

Menurut Roemlah penjelasan mengenai macam- macam *role-play* sebagai berikut:<sup>24</sup>

1. Sosiodrama, adalah permainan peran yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia. Kegiatan sosiodrama dapat dilaksanakan bila sebagian besar anggota kelompok memiliki masalah sosial yang hampir sama atau ingin melatih atau mengubah sikap-sikap tertentu. Sosiodrama merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mendidik daripada untuk penyembuhan.
2. Psikodrama, merupakan permainan peran yang bertujuan agar individu yang bersangkutan dapat memperoleh pengertian yang lebih baik tentang dirinya,

---

<sup>24</sup>Saparida Rahmi, Siti Wahyuningsih, Yudianto sujana, "Penerapan Metode role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Empati Pada Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten, 2," no 1 (14 Juli 2014), 5 , <https://doi.org/10.20961/kc.v2i1.32248>.

dapat menemukan konsep dirinya, menyatakan kebutuhan-kebutuhannya. Dalam psikodrama, individu yang mempunyai masalah memerankan dirinya sendiri. Psikodrama dilakukan untuk tujuan terapi atau penyembuhan.

3. Bermain peran terstruktur, adalah permainan peran dimana fasilitator menentukan struktur dan menjelaskan pada pertas permainan. Peserta diberikan instruksi mengenai hubungan antara pemeran utama dan peran-peran yang lain, dan informasi lain mengenai sifat, situasi, serta hal lain yang ada kaitannya. Para pemain masih memiliki kebebasan untuk mencoba perilaku baru, mencoba berbagai teknik, dan menentukan berbagai perilaku yang mereka anggap penting. Namun, permainan peran terstruktur sebagian besar sudah direncanakan lebih dulu sehingga menjadi kurang spontan.
4. Bermain peran tidak terstruktur atau permainan peran yang bersifat pengembangan adalah permainan peran dimana hubungan antara pemain utama dengan pemeran-pemeran lain dalam permainan tidak ditentukan oleh fasilitator tetapi oleh para anggota kelompok. Peserta permainan peran tidak diberi petunjuk. Peranan fasilitator adalah membantu anggota kelompok merumuskan ciri-ciri penting dari situasi dan menciptakan interaksi yang dapat membantu mengeksplorasi dan memperluas wawasan terhadap masalah yang akan dimainkan. Dapat dikatakan permainan peran tidak terstruktur sama dengan psikodrama.<sup>25</sup>

#### **b. Tujuan bermain peran**

---

<sup>25</sup>Romlah, Tatiek. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. (Malang: Univertas Negeri Malang.2006) h.74

Setiap teknik atau program mempunyai fungsi dan tujuan tertentu sesuai dengan kapasitasnya. Hamzah B. Uno berpendapat tujuan dari bermain peran adalah untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Selain itu juga dapat menggali perasaan siswa, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.<sup>26</sup>

Dengan bermain peran diharapkan fungsi dan tujuan pembelajaran tercapai, dijelaskan tujuan bermain peran menurut Nana Sudjana adalah:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah Berdasarkan uraian diatas, tujuan dari bermain peran adalah untuk meningkatkan ketrampilan interpersonal, ketrampilan komunikasi dan komunikasi.<sup>27</sup>

### **c. Pelaksanaan bermain peran**

Dalam pelaksanaan teknik bermain peran menurut Nana Sudjana adalah

---

<sup>26</sup>Uno, Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara.2013) H.89

<sup>27</sup>Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.2006) h.97

sebagai berikut:<sup>28</sup>

- 1) Pendidik bersama peserta didik, menyiapkan bahan belajar berupa topik yang akan dibahas. Topik itu sebaiknya mengandung peran-peran yang seharusnya terjadi dalam situasi tertentu.
- 2) Pendidik bersama peserta didik mengidentifikasi dan menetapkan peran-peran berdasarkan kedudukan dan tugas masing-masing.
- 3) Pendidik membantu peserta didik untuk menyiapkan tempat, waktu dan alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Pendidik membantu peserta didik untuk melaksanakan teknik bermain peran dengan yaitu, menjelaskan tujuan dan langkah-langkah bermain peran, sedangkan peserta didik memperhatikan, bertanya dan mencatat hal-hal yang dipandang perlu mengenai penjelasan yang diberikan pendidik, para peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama memainkan peran dan kelompok kedua mengamati permainan peran, pendidik menjelaskan masing-masing kelompok untuk dilakukan selama kegiatan belajar berlangsung kelompok pengamat menyiapkan diri, apabila perlu mencatat hasil pengamatan pada format khusus, selesai bermain peran, para peserta didik dibantu oleh pendidik membahas hasil pengamatan kelompok pengamat. Pendidik bersama para peserta didik melakukan penilaian terhadap proses dan hasil penggunaan teknik bermain peran.

#### **d. Indikator *Role Playing***

- 1) Pada aspek ekspresi, beberapa hal yang diperlukan antara lain kesesuaian

---

<sup>28</sup>Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.2006) h.99

dengan karakter yang seharusnya, kesesuaian dengan dialog serta pandangan mata pada saat berakting. Seorang pemeran drama menggunakan wajahnya untuk memerankan karakter tertentu. Organ pada wajah digunakan untuk memperkuat karakter.

- 2) Aspek penghayalan mencakup penjiwaan terhadap karakter tokoh yang diperankan serta kesesuaian permainan (*acting*) dengan tuntutan yang ada dalam naskah.
- 3) Aspek gerak berkaitan dengan sikap atau gerak-gerik pemain saat mempraktikkan drama.<sup>29</sup>

Berdasarkan uraian diatas, tahapan-tahapan dalam menggunakan teknik pembelajaran bermain peran yaitu , menentukan topik pembahasan pembelajaran, kemudian menentukan peserta didik yang akan melakukan permainan perandan peserta didik yang akan menjadi pengamat, menjelaskan mengenai teknik pembelajaran bermain peran, memperhatikan permainan peran dan mencatat jika diperlukan, setelah itu antara peserta didik yang memerankan dan peserta didik yang mengamati berdiskusi dan memeberikan pendapatnya mengenai permainan peran tersebut, lakukan pengulangan jika diperlukan, dan evaluasi.

#### **e. Tahapan *role playing***

Ada tiga hal yang harus diperhatikan oleh konselor dalam mengaplikasikan *role playing* yaitu : 1. Kualitas pemeranan, 2. Analisis yang mengiringi pemeranan, dan 3. Persepsi peserta didik mengenai kesamaan permainan peranan dengan kehidupan nyata. Ketiga hal tersebut perlu

---

<sup>29</sup>Joyce, Bruce, Marsha Weil dan Emily Calhoun. *Models of Teaching (Model-model Pengajaran Edisi Kedelapan)*. (Yogyakarta : Pustaka Belajar. 2009) h.84

diperhatikan agar dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dalam interaksi sosial. Untuk itu, *self thels* membagi langkah-langkah melaksanakan *role playing* menjadi delapan :<sup>30</sup>

1. Tahap I pemanasan
2. Tahap II memilih partisipan
3. Tahap III mengatur *setting* tempat kejadian
4. Tahpa IV menyiapkan *observer*
5. Tahap V pemeranan
6. Tahap VI diskusi dan evaluasi
7. Tahap VII pemeranan kembali
8. Tahapa VIII diskusi dan evaluasi

### C. Kerangka Pikir

Perilaku kenakalan siswa di sekolah tidak muncul begitu saja. Terdapat suatu hal yang memicu terjadinya perilaku kenakalan siswa. Misalnya guru cenderung memakai kekerasan baik verbal dan non verbal untuk mendidik siswa, seperti memarahi atau menghukum secara fisik seperti menjewer, mencubit, dan lain sebagainya. Keadaan tersebut akan mendorong siswa untuk melakukan hal yang sama pada orang lain. Hal ini dikarenakan siswa menganggap gurunya adalah sosok yang pantas dicontoh. Selain itu, adanya tradisi senioritas di mana kakak kelas yang merasa kuat dan berkuasa cenderung menindas dan mengintimidasi adik kelasnya juga memicu munculnya kenakalan siswa di

---

<sup>30</sup>Hikmah, L.. Efektivitas Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. Universitas Nusantara Pgri Kediri.2017) h.32

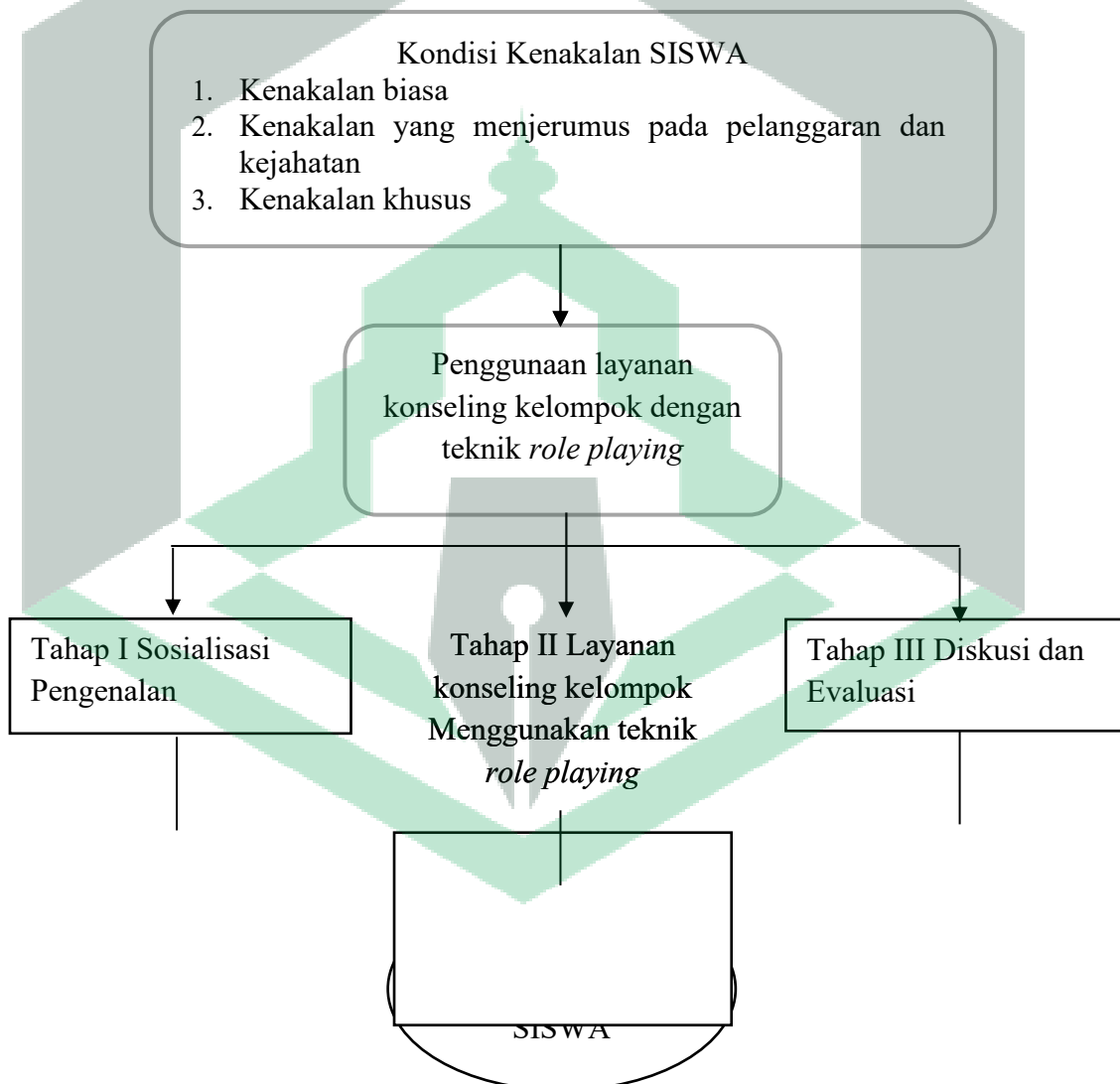
sekolah.

Dalam upaya mengurangi perilaku kenakalan siswa di sekolah maka akan digunakan metode bermain peran (*role-playing*). Bermain peran merupakan salah satu metode bimbingan kelompok yang menekankan pada kemampuan dan ketrampilan siswa memecahkan masalah baik secara pribadi atau sosial dengan cara berperan aktif memainkan peran tertentu. Bermain peran dapat digunakan atau diperankan secara kelompok maupun individu. Tujuan bermain peran adalah untuk meningkatkan kemampuan personal dan komunikasi. Selain itu, siswa dapat berinisiatif dan berkreasi, mengajarkan peserta didik pemahaman sudut pandang yang berbeda dalam menghadapi masalah, meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik, meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, metode *role playing* dapat mengurangi kenakalan siswa pada siswa kelas XI SMKN 8 Luwu Utara jika tidak ada kerja sama dari berbagai pihak maka kenakalan siswa akan terus terjadi apabila tak ada tindakan yang efektif dan mampu diterima siswa baik secara verbal dan non verbal. Keterkaitan penelitian ini dengan bidang bimbingan konseling adalah memberikan layanan pribadi dan sosial mengenai kenakalan siswa. Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam mengurangi tindakan kenakalan siswa yang terjadi. Melalui metode *role playing* pelaku kenakalan siswa diposisikan menjadi korban agar merasakan apa yang dirasa korban saat dibully sehingga akan sadar tindakannya menyakiti perasaan dan tidak mengulangi kembali. Korban kenakalan siswa dibalik perannya menjadi pelaku kenakalan siswa agar dia dapat menyadari bahwa segala bentuk kenakalan siswa itu salah dan tidak akan

menjadi pelaku kenakalan siswa dikemudian hari. Bagi saksi kenakalan siswa dengan melihat *role playing* dapat berperan aktif guna mengurangi perilaku kenakalan siswa. Saksi dapat mengingatkan kesalahan pelaku kenakalan siswa atau melaporkan pada guru bahwa telah terjadi perilaku kenakalan siswa.

Penelitian ini berkaitan dengan dua variabel yang akan diteliti adalah pengaruh Variabel metode *role playing* yang disimbolkan dengan (X) dan terhadap mengurangi kenakalan siswa (Y).



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

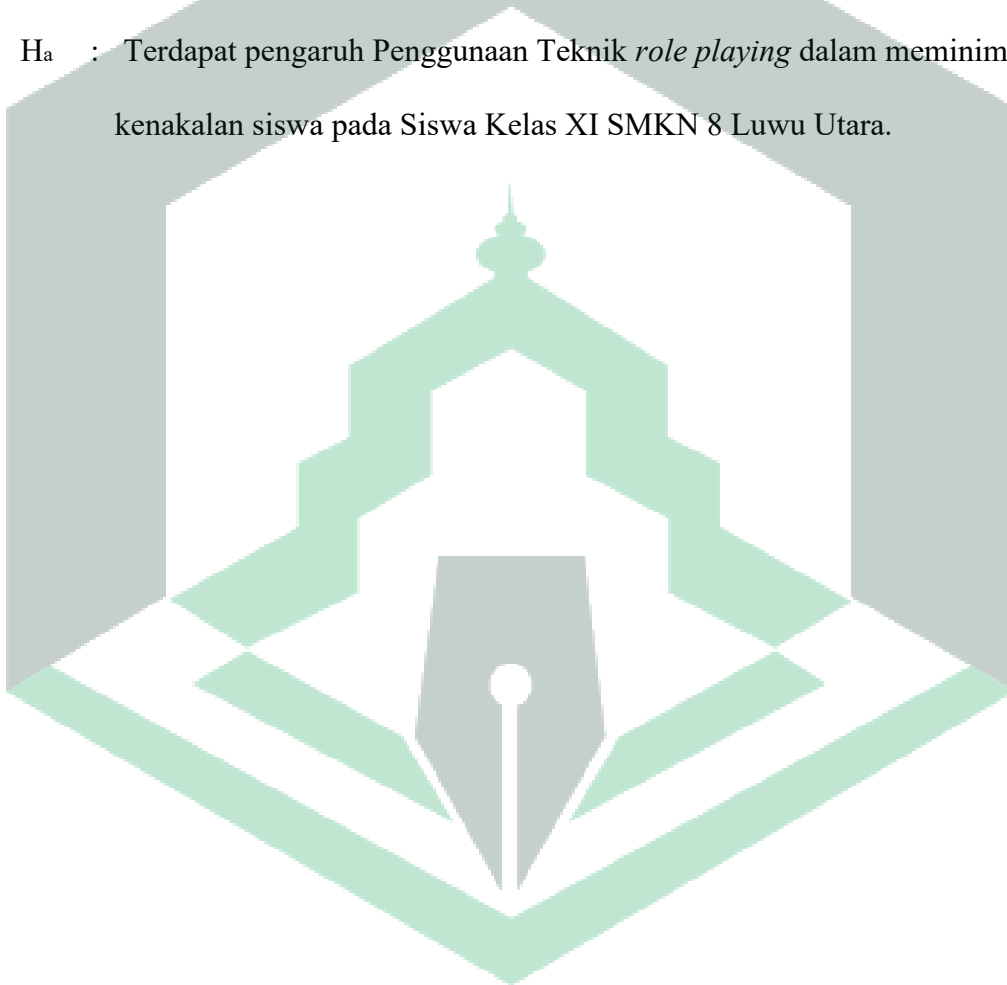


#### D. Hipotesis

Berdasarkan teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka pikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub> : Tidak Terdapat pengaruh Penggunaan Teknik *role playing* dalam meminimalisir kenakalan siswa pada Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh Penggunaan Teknik *role playing* dalam meminimalisir kenakalan siswa pada Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, eksperimen research, karena pendekatan kuantitatif dapat menghasilkan data yang akurat setelah perhitungan yang tepat. Konsep kuantitatif adalah menghitung besaran pengaruh berdasarkan instrument dan alat ukur statistik. Penelitian kuantitatif merupakan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan dari *true experimental design* yaitu *quasi experimental design*. Metode pada penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variable luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini dilakukan dalam mengetahui penggunaan teknik *role playing* untuk mengurangi kenakalan siswa. Sampel dibagi dua bagian, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan teknik *role playing*, dan kelompok kontrol tanpa menggunakan teknik *role playing*.

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dan menggunakan model *nonequivalent control group design*. Sebelum diberi *treatment*, baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *test* yaitu *pretest*, dengan maksud untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum *treatment*. Kemudian setelah diberikan *treatment*, kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol diberikan *test* yaitu *posttest*, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah *treatment*.

Hasil antara pretest dan posttest dibandingkan atau diuji perbedaannya. Jika antara kedua pretest dan posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan, maka terdapat pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Sugiyono mengemukakan desain quasi eksperimental yaitu *nonequivalent control group design* seperti pada tabel berikut ini :<sup>31</sup>

Tabel 3.1 Uji *nonequivalent control group design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono (2012)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen semu adalah penelitian yang melakukan percobaan secara berulang-ulang guna melihat apakah ada pengaruh dari tindakan atau perlakuan yang telah diberikan.

## B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMKN 8 Luwu Utara dengan sasaran penelitian Kelas XI TKJ/TSM. Pemilihan tempat di dasarkan pada pertimbangan karena ketersediaan data dan kesiapan guru pembimbing dalam melaksanakan proses bimbingan dengan teknik *Role Playing*, serta terdapat beberapa kasus

<sup>31</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2012), 87.

kenakalan siswa yang semakin banyak di SMKN 8 Luwu Utara, sehingga perlu adanya penanganan korban kenakalan siswa dengan menggunakan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku kenakalan siswa. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 2 bulan yaitu dari bulan Januari sampai Februari 2023.

### C. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional adalah penentuan konstruk sehingga menjadi variabel yang dapat diukur dengan menjelaskan cara tertentu yang digunakan untuk mengoperasikan konstruk sehingga memungkinkan bagi peneliti lain untuk melakukan replikasi pengukuran dengan cara yang sama atau mengembangkan cara pengukuran konstruk yang lebih baik. Definisi Operasional berkaitan dengan penyusunan alat ukur atau skala Penelitian.<sup>32</sup>

Untuk mengetahui jelas arah tujuan penelitian maka diberikan batasan devinisi operasional sebagai berikut:

---

<sup>32</sup> Tony Wijaya, *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis; Teori dan Praktik*, Edisi Pertama yogyakarta: Graha Ilmu, 2013, h. 14.

Table 3.2 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator
1	Penggunaan teknik <i>role playing</i> (X)	<i>Role playing</i> merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dalam bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial model ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam mengaalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahap I pemanasan</li> <li>2. Tahap II memilih partisipan</li> <li>3. Tahap III mengatur setting tempat kejadian</li> <li>4. Tahap IV menyiapkan observer</li> <li>5. Tahap V pemeranan</li> <li>6. Tahap VI diskusi dan evaluasi</li> <li>7. Tahap VII pemeranan kembali</li> <li>8. Tahap VIII diskusi dan evaluasi</li> </ol>
2	Meminimalisir Kenakalan Siswa (Y)	Kenakalan siswa adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma-norma yang ada dalam masyarakat dan perilaku anti sosial. Perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma umum, adatistiadat maupun hukum formal dianggap sebagai penyakit sosial atau penyakit masyarakat. Penyakit sosial atau penyakit masyarakat ini apabila dilakukan oleh anak maka akan berkembang menjadi bentuk kenakalan siswa. Istilah lain dari kenakalan siswa ialah <i>juvenile delinquency</i> .	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kenakalan biasa</li> <li>2. Kenakalan yang menjerumus pada pelanggaran dan kejahatan</li> <li>3. Kenakalan khusus</li> </ol>

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>33</sup> Secara singkat Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi dari hasil penelitian. Generalisasi tersebut bisa saja dilakukan terhadap subjek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas XI TKJ/TSM SMKN 8 Luwu Utara. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 40 siswa.

Tabel 3.3. Jumlah Data Siswa Kelas XI TKJ/TSM SMKN 8 Luwu Utara

Kelas	Jumlah siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
XI TKJ A	5	15	20
XI TKJ B	8	12	20
	Jumlah		40

Sumber: Data Siswa Kelas Kelas XI TKJ SMKN 8 Luwu Utara

### 2. Sampel

Apabila jumlah populasi dalam sebuah penelitian kurang dari 100 orang, maka jumlah sampel yang diambil adalah keseluruhan (total sampling).<sup>34</sup> Sugiyono mendefinisikan sampling jenuh yaitu Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi

<sup>33</sup>Riduwan dan Sunarto. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. (Bandung: Alfabeta. 2006) h.65

<sup>34</sup>Arikunto, "*Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi Edisi)*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 104.

dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.<sup>35</sup> Dalam penelitian ini, jumlah populasi 40 orang, maka penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh data Siswa Kelas Kelas XI TKJ SMKN 8 Luwu Utara (2022) sebanyak 40 orang.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang sangat urgen dari penelitian itu sendiri. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, Observasi dan dokumentasi.

Data yang dikumpulkan harus dimiliki sifat/syarat tertentu. Sehingga tidak menyimpang dari permasalahan yang ada. Syarat tersebut antara lain:

- 1) Akurat artinya harus mencerminkan atau sesuai dengan keadaan sebenarnya;
- 2) *Up to date* artinya harus tepat waktu;
- 3) Komprehenship artinya harus dapat mewakili;
- 4) Relevan artinya harus ada hubungan dengan masalah yang akan diselesaikan;
- 5) Memiliki kesalahan kecil artinya memiliki tingkat ketelitian yang tinggi.

Untuk mengumpulkan data dari objek penelitian, penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut:

- 1) Quesioner

---

<sup>35</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2012), 87.

Quesioner adalah “suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah/bidang yang akan diteliti”.<sup>36</sup>

Oprasional yang di lakukan peneliti adalah dengan menyebarkan dan membagikan kuesioner ke Subjek penelitian dalam hal ini adalah Siswa Kelas Kelas XI TKJ/TSM SMKN 8 Luwu Utara sehingga selanjutnya bisa di analisa apakah Penggunaan Teknik *role playing* meminimalisir atau tidak meminimalisir kenakalan siswa pada Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa skala likert. Menurut sugiyono. Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian bertujuan untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan data yang akurat dengan menggunakan skala likert. Sugiyono mengatakan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur suatu sikap atau pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena sosial.<sup>37</sup>

Dalam penelitian, peneliti menggunakan jenis instrument angket dan

<sup>36</sup>Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2012), 90.

<sup>37</sup>Sugiyono, Doddy Rusmono, Miarso Dwi Ajie, "Keterkaitan Antara Ketersediaan Koleksi E-Books 3d Dengan Pemenuhan Kebutuhan Infomasi Pemustaka", *pendidikan* 3 no. 1 (Mei 2016) : 34, <https://ejournal.upi.edu/index.php/edulibinfo/article/download/9037/5629>.



kuesioner dengan pemberian skor sebagai berikut:

1. SS : Sangat Sering                      Diberi skor 4
2. S : sering                                      Diberi skor 3
3. TS : Tidak Pernah                      Diberi skor 2
4. ST : Sangat tidak Pernah              Diberi skor 1

Adapun kisi-kisi Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuisioner Teknik *Role Playing*

No	Variabel	Indikator	Diskriptor	Negatif	Positif
1	Teknik <i>Role Playing</i>	Pada aspek eskpresi,	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian dengan karakter yang seharusnya,</li> <li>2. kesesuaian dengan dialog serta pandangan mata pada saat berakting</li> <li>3. Seorang pemeran drama menggunakan wajahnya untuk memerankan karakter tertentu.</li> <li>4. Organ pada wajah digunakan untuk memperkuat karakter.</li> </ol>	2,3,6	1,4,5,7,8
		Aspek penghayalan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjiwaan terhadap karakter tokoh yang diperankan</li> <li>2. kesesuaian permainan (<i>acting</i>) dengan tuntutan yang ada dalam naskah.</li> </ol>	9,11	10,12

Aspek gerak	1. sikap atau gerak-gerak pemain saat mempraktikkan drama	15	13,14
-------------	---	----	-------

---



Tabel 3.5 Kisi-kisi Kuisisioner Perilaku Kenakalan

No	Variabel	Indikator	Diskriptor	Positif	Negatif
1	Perilaku Kenakalan	Kenakalan biasa	1. Suka berkelahi, 2. Suka membuli 3. bolos sekolah, 4. pergi dari rumah tanpa pamit, berbohong, 5. Keluyuran, 6. Membaca, melihat dan menonton film porno	1,3,5,7,9	2,4,6,8,10, 11,12
		Kenakalan khusus	1. Penyalahgunaan narkotika, 2. Hubungan seksual diluar nikah, 3. Minum-minuman keras, 4. Kumpul kebo	13, 16, 17, 19	14, 15, 18, 20

## G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrument

### 1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan dalam penelitian guna mengukur dan menjadi penunjang tingkat keabsahan data dan kevalitan suatu instrument penelitian. Menurut pernyataan Sugiono, Uji validitas adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan dari instrument kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data. Ghozali, berpendapat suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Dalam hal ini digunakan beberapa pertanyaan yang dapat secara tepat menggunakan

variabel tersebut.<sup>38</sup> Untuk mengukur tingkat dapat dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor butir pertanyaan dengan total konstruk atau variabel. Dengan kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut tidak valid.

## 2. Uji Relibilitas

Uji reabilitas merupakan alat ukur untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Berpedoman pada pernyataan Ghozali, suatu kuesioner dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.<sup>39</sup> Pengukuran reliabilitas pada penelitian ini hanya dilakukan sekali dan hasilnya akan dibandingkan dengan pernyataan lain atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memiliki nilai Cronbach's Alpha  $> 0.6$ . Teknik ini untuk menjumlah korelasi skala yang dibuat dengan seluruh variabel yang ada dengan angka koefisien yang dapat diterima ialah melebihi atau diatas 0,6.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif dilakukan

---

<sup>38</sup>Imam Ghozali, “*Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 23, Cet. VIII*”, Semarang: Penerbit UNDIP, 2016, h. 56-60

<sup>39</sup>Imam Ghozali, “*Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 23, Cet. VIII*”, Semarang: Penerbit UNDIP, 2016, h.70-73

dengan penyajian data melalui tabel distribusi frekuensi histogram, rata-rata dan simpangan baku.

Sedangkan pada analisis inferensial digunakan pada pengujian hipotesis statistik. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pada kelompok-kelompok data dilakukan pengujian normalitas, untuk kebutuhan uji normalitas ini digunakan teknik analisis *Lilifors*, sedangkan pada analisis uji homogenitas digunakan teknik analisis dengan perbandingan varians. Pengujian hipotesis statistik digunakan uji analisis varians jalur satu. Uji ANAVA ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak.

Setelah data diperoleh kemudian diolah dengan teknik analisis data sebagai berikut:

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang di teliti berasal dari data berdistribusi normal atau tidak.

- 1) Nilai probabilitas  $\geq 0,05$ , maka distribusi data adalah normal (simetris)
- 2) Nilai probabilitas  $< 0,05$ , maka distribusi data adalah tidak normal (simetris).

Pada output SPSS dapat dilihat nilai probabilitas pada *table test of normality* dikolom *Kolmogorov-Smirnov<sup>α</sup>* dan / atau *Shapiro Wilk*.

### 2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians homogen atau tidak. Uji Homogenitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varianterbesar}}{\text{varianterbesar}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

$S_1^2$  = Simpangan baku terbesar

$S_2^2$  = Simpangan baku terkecil

Kriteria pengujiannya adalah :

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data tidak dinyatakan homogen

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data dinyatakan homogen

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *one sample t-test*.

Kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Jika nilai signifikansi ( $p$ )  $< 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima

Ket:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kenakalan Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara.

$H_1$  : Terdapat pengaruh Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kenakalan Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara.

Ketika  $t_{tabel} < t_{hitung}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat pengaruh Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kenakalan Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

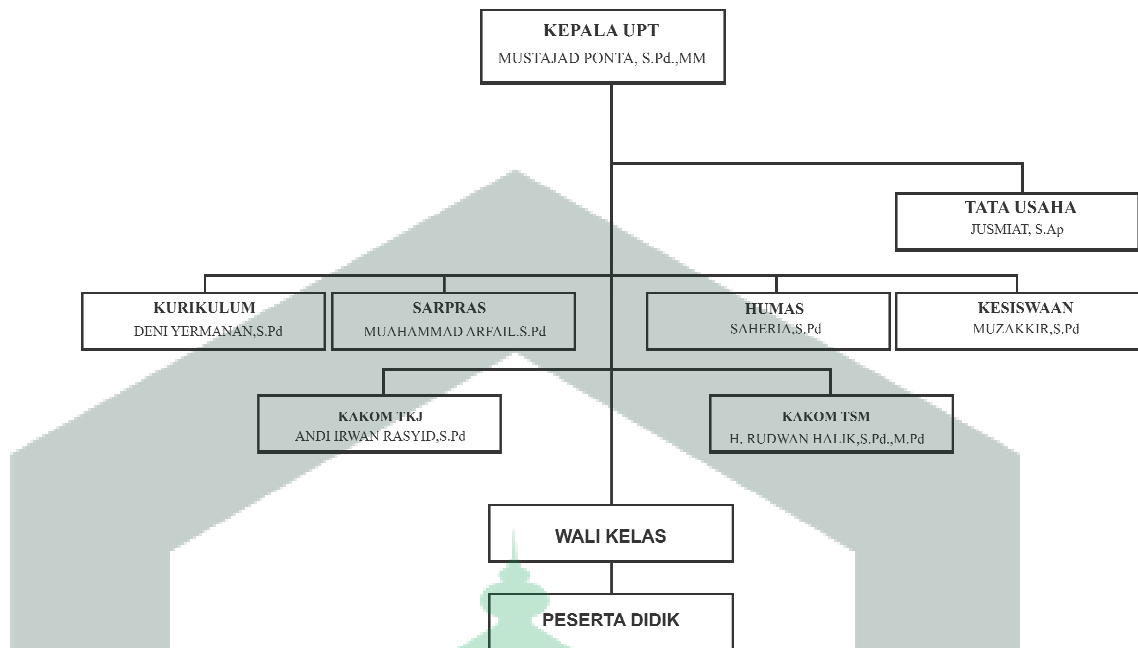
Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengaruh suatu variabel terhadap variabel yang lain dengan menggunakan metode eksperimen dengan jenis *true experimental design* yaitu *quasi experimental design*. Metode pada penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variable luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini dilakukan dalam mengetahui penggunaan teknik *role playing* untuk mengurangi kenakalan siswa. Sampel dibagi dua bagian, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan teknik *role playing*, dan kelompok kontrol tanpa menggunakan teknik *role playing* yang menggunakan cara konvensional atau ceramah.

#### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **a. Profil SMKN 8 Luwu Utara**

SMKN 8 Luwu utara di dirikan pada tahun 2015 dan di oprasikan pada tanggal 26 januari 2017 dengan berstatus negeri yang berdiri di tanah milik pemerintah daerah. No SK Pendirian : 188.4.45/270/IV/2015 dengan NPNS 69896342 dan terakreditasi B. Adapun alamat SMKN 8 Luwu utara di Jl. Malangke, Mario, Kec. Baebunta, Kabupaten Luwu Utara, Sulawesi Selatan 92957.

b. Struktur organisasi SMKN 8 Luwu utara



Gambar 4.1 Struktur organisasi SMKN 8 Luwu utara

c. Visi dan Misi

Visi : “Mewujudkan SMKN 8 Luwu utara yang menghasilkan lulusan cerdas terampil, berkarakter, berbudaya dan santun”.

Misi :

- 1) Menghadirkan pembelajaran yang bermutu
- 2) Memperkuat tata Kelola dan pelayanan
- 3) Menjalin Kerjasama dengan industri dunia usaha dan masyarakat
- 4) Mewujudkan lingkungan sekolah yang berbudaya dan santun
- 5) Berupaya memenuhi kebutuhan peralatan praktek peserta didik
- 6) Turut serta dalam kegiatan dan event penting terkait peningkatan dan prestasi.

d. Jumlah siswa



Berdasarkan dokumentasi yang diperoleh di SMKN 8 Luwu utara maka akan di paparkan Jumlah siswa di bawah ini:

Tabel 4.1 Jumlah siswa

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
X TBSM	15	0	15
X.A TJK	2	27	29
Jumlah Kelas X	17	27	44
XI TBSM	30	0	30
XI A. TKJ	2	18	20
XI B. TKJ	9	11	20
Jumlah Kelas XI	41	29	70
XII TBSM	21	0	21
XII TKJ	6	17	23
Jumlah Kelas XII	27	17	44
Total	85	73	158

Sumber: Data SMKN 8 Luwu Utara tahun 2022

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah kelas X sekitar 44 siswa dengan jumlah laki-laki 17 dan perempuan 27, kelas XI sekitar 70 siswa dengan jumlah laki-laki 41 dan perempuan 29, dan sekitar 44 siswa dengan jumlah laki-laki 27 dan perempuan 17. Sehingga jumlah keseluruhan siswa SMKN 8 Luwu Utara tahun 2022 di tahun 2022 berjumlah 158 siswa.

e. Jumlah pelanggaran siswa

Berdasarkan dokumentasi yang diperoleh di Data Guru BK SMKN 8 Luwu utara maka akan di paparkan Jumlah Pelanggaran siswa di tahun 2022 di bawah ini:

Tabel 4.2 Jumlah Pelanggaran siswa

Jenis Pelanggaran	Jumlah Pelanggaran			Total
	X	XI	XII	
Ringan	11	24	14	49
Sedang	8	21	10	39
Berat	3	11	5	19
Total	22	56	29	107

Sumber: Data Guru BK SMKN 8 Luwu Utara tahun 2022

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa angka pelanggaran siswa di kelas X berjumlah 22 pelanggar, kelas XI berjumlah 56 pelanggar, dan kelas XII berjumlah 29 pelanggar. Kemudian pelanggaran ringan kelas X berjumlah 11, kelas XI 24, dan XII berjumlah 14. Kemudian pelanggaran sedang kelas X berjumlah 8, kelas XI 21, dan XII berjumlah 10. Kemudian pelanggaran berat kelas X berjumlah 3, kelas XI 11, dan XII berjumlah 5. Ini menandakan bahwa angka pelanggaran siswa di SMKN 8 Luwu Utara di dominasi oleh kelas XI.

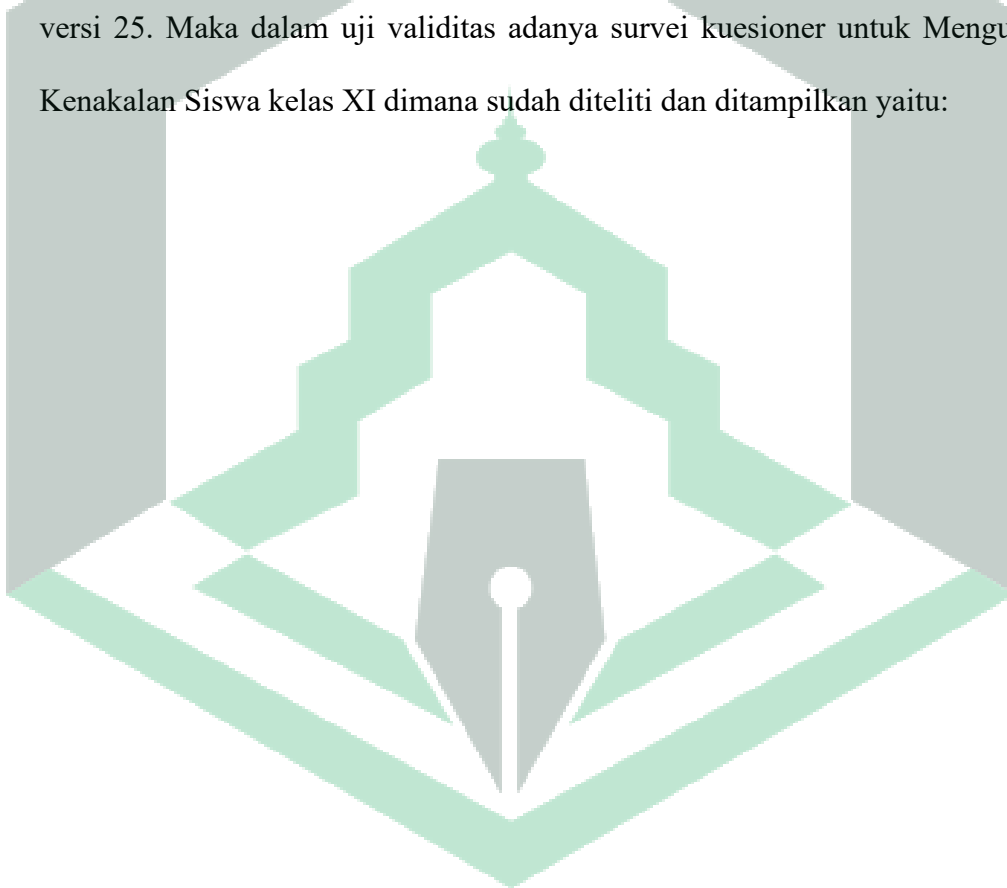
## 2. Hasil Analisis Data

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2023 mulai dari tanggal 10-28 Januari 2022 di SMKN 8 Luwu Utara, sesuai dengan jadwal yang sudah disepakati bersama. Hasil penelitian diketahui melalui penyebaran instrument yang digunakan untuk memperoleh data mengenai profil atau gambaran pengaruh tentang Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kenakalan Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara. Hasil penelitian terdiri dari gambaran Kenakalan Siswa yang rendah sampai yang tinggi. Populasi dalam penelitian ini yaitu semua

siswa Kelas XII TKJ sebanyak 40 orang. Adapun hasil penelitian analisis data di peroleh dapat di paparkan dibawah ini:

**a. Uji Validitas Instrument**

Uji validitas adalah cara survey (quesioner) menguji antara hubungan dalam setiap item pertanyaan dari keseluruhan hal-hal penjelasan. sebelum data yang diolah digunakan melakukan sebuah pengujian meggunakan metode. Analisis validitas bivariat Pearson (produk momen person), menggunakan SPSS versi 25. Maka dalam uji validitas adanya survei kuesioner untuk Mengurangi Kenakalan Siswa kelas XI dimana sudah diteliti dan ditampilkan yaitu:



Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Mengutangi Kenakalan Siswa

ITEM	r-hitung	r-tabel	KETERANGAN
P1	.737	0.444	Valid
P2	.765	0.444	Valid
P3	.640	0.444	Valid
P4	.773	0.444	Valid
P5	.640	0.444	Valid
P6	.710	0.444	Valid
P7	.749	0.444	Valid
P8	.773	0.444	Valid
P9	.640	0.444	Valid
P10	.737	0.444	Valid
P11	.773	0.444	Valid
P12	.737	0.444	Valid
P13	.773	0.444	Valid
P14	.737	0.444	Valid
P15	.773	0.444	Valid
P16	.737	0.444	Valid
P17	.802	0.444	Valid
P18	.773	0.444	Valid
P19	.773	0.444	Valid
P20	.802	0.444	Valid

Sumber: Uji SPSS 25

Berdasarkan hal tersebut, suatu nilai validitas dapat diukur dalam variabel relasi sosial maka didapat dengan jumlah. responden yaitu 20 responden sebagai sampel uji coba Instrumen penelitian (Kuisisioner), maka didapat nilai pada Tabel Product Moment didapat. nilai  $r\text{-tabel} = 0,444$ . Apabila hasil  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ , artinya yaitu sebuah instrumen penjelasan tersebut dianggap valid. Sehingga pada tabel di atas cukup besar dimana hasil pengujian diatas  $r\text{-tabel} = 0,444$  maka dapat dimanfaatkan sebagai pengukuran data penelitian yang variabel.

#### b. Uji Reabilitas Instrumen

Instrumen Uji reabilitas digunakan jika semua item pertanyaan sudah teruji valid, kemudahan dalam melakukan uji kualitas yaitu mengukur sejauh mana suatu instrumen data tersebut reliabel. Maka peneliti memakai strategi alpha cronbach dengan adaptasi SPSS 25. Hasil pengujian reliabilitas kuesioner untuk variabel Relasi sosial maka hasil ujinya yaitu:

Tabel 4.4 Hasil Uji reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.936	20

Sumber : Uji SPSS 25

Berdasarkan pada tabel diatas variable Kenakalan siswa mendapat nilai 0,936. Sementara strategi alpha Cronbach jika pada nilai koefisien alpha didapat  $> 0,60$  sehingga pengukuran dikatakan reliabel, maka dalam alat ukur dapat digunakan oleh peneliti tersebut reliabel.

### 3. Hasil Analisis Data

Pelaksanaan penelitian *quasi experiment* ini melibatkan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan Teknik *Role Playing* berjumlah 20 orang siswa dilaksanakan Tahap I pada hari Senin, 13 Januari 2023, 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 45 menit (90 menit) yang dimulai pada pukul 09.00-11.00 Wita. Kelompok kontrol menggunakan metode ceramah berjumlah 20 orang dilaksanakan pada hari Senin, 13 Januari 2023, 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 45 menit (90 menit) yang dimulai pukul 13.00-15.00 Wita. Tahap II pada hari Selasa, 14 Januari 2023, 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 45 menit (90 menit) yang dimulai pada pukul 09.00-11.00 Wita. Kelompok kontrol menggunakan metode ceramah berjumlah 20 orang dilaksanakan pada hari Senin, 13 Januari 2023, 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 45 menit (90 menit) yang dimulai pukul 13.00-15.00 Wita. Tahap III pada hari Kamis Selasa, 14 Januari 2023, 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 45 menit (90 menit) yang dimulai pada pukul 09.00-11.00 Wita. Kelompok kontrol menggunakan metode ceramah berjumlah 20 orang dilaksanakan pada Hari Kamis, 23 Januari 2023, 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 45 menit (90 menit) yang dimulai pukul 13.00-15.00 Wita.

Pada penelitian ini penulis bertindak sebagai observer. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan perencanaan penelitian ini yaitu menyiapkan bahan penelitian di antaranya lembar observasi dan kuisisioner, membuat pedoman penilaian, menyiapkan materi yang sesuai dengan kompetensi yang akan diberikan dan membuat media untuk bahan perlakuan. Adapun waktu pelaksanaan kegiatan terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Tahap dan Waktu Pelaksanaan Kegiatan

<b>Tahap I</b>		
Senin, 13 Januari 2023		
<b>No</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
1	Pretest	<b>15 Menit</b>
2	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peneliti memberikan salam kepada para siswa, memulai dengan doa kemudian mempresensi para siswa.</li> <li>b. Para siswa diberikan motivasi agar semangat dalam mengikuti arahan.</li> <li>c. Menjelaskan tujuan arahan yang hendak dicapai dengan menggunakan metode bermain peran (<i>role playing</i>).</li> </ol>	<b>30 menit</b>
3	Inti <ol style="list-style-type: none"> <li>a. peneliti menampilkan video drama yang dan siswa diminta untuk mengidentifikasi video tersebut. Adapun Tema video yang di tampilkan:                “Jujur Itu lebih baik”                Ling :  <a href="https://youtu.be/fShuleX_Zp4">https://youtu.be/fShuleX_Zp4</a>  <a href="https://youtu.be/1XaAwfT7Ebl">https://youtu.be/1XaAwfT7Ebl</a>  <a href="https://youtu.be/04Cy6lXKKLM">https://youtu.be/04Cy6lXKKLM</a>                durasi vidio selama 6 menit.</li> <li>b. Siswa bersama peneliti memperagakan beberapa dialog dengan baik sesuai dengan karakter tokoh.</li> <li>c. peneliti memerintahkan siswa untuk berkelompok yang telah ditentukan dan</li> </ol>	<b>30 menit</b>

---

mempelajari naskah.

- d. Para siswa berlatih bermain drama dengan kelompoknya masing-masing dengan bimbingan peneliti.
  - e. Para siswa mempersiapkan konsep yang akan ditampilkan di depan kelas dan memikirkan properti yang akan digunakan untuk pentas.
- 

4 Penutup **15 Menit**

- a. Para siswa bersama peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
  - b. Bermain games untuk merefleksi hasil kegiatan. Dengan nama games Samson delila:  
[https://youtu.be/T\\_5AqnoQg-4](https://youtu.be/T_5AqnoQg-4)
  - c. Melakukan refleksi bersama tentang keseluruhan kegiatan dan manfaat yang telah dilaksanakan.
  - d. Peneliti dan para siswa melakukan doa penutup
- 

## Tahap II

Rabu, 15 Januari 2023

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
----	--------------------	---------------

1	Pendahuluan	<b>30 menit</b>
---	-------------	-----------------

- a. Peneliti memberikan salam kepada para siswa, memulai dengan doa kemudian mempresensi para siswa.
  - b. Para siswa diberikan motivasi agar
-



---

semangat dalam mengikuti arahan.

- c. Menjelaskan tujuan arahan yang hendak dicapai dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
- 

3 Inti **45 menit**

Peneliti menerapkan Metode Bermain Peran

(Role Playing) :

- a. peneliti menampilkan video drama ke 2 dan siswa diminta untuk mengidentifikasi video tersebut. Adapun Tema video yang di tampilkan adalah kenakakalan Umum: “Bully”  
Ling :  
<https://youtu.be/jiCjmAsv8Mk>  
durasi vidio selama 10 Menit.
  - b. Pemanasan, Peneliti mengajak siswa untuk mendalami setiap karakter yang terdapat pada naskah drama, latihan olah vokal, penghayatan, gerak, dan intonasi
  - c. Penelitia menentukan kelompok yang akan maju untuk pentas.
  - d. Para siswa diberi kesempatan untuk menyiapkan segala properti yang digunakan dan menata panggung.
  - e. Peneliti menunjuk kelompok yang tidak ditunjuk menjadi pengamat dan menilai pertunjukan temannya.
  - f. Bersama-sama melakukan diskusi dan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan, sehingga ada usulan baru dan perbaikan yang muncul.
-

- 
- g. Kelompok yang belum sempat tampil di panggung dipersilahkan untuk tampil.
  - h. Bersama-sama kembali melakukan diskusi.
  - i. Peneliti dan siswa bersama-sama berbagi pengalaman dan kesimpulan tentang pentas yang telah dilaksanakan.
- 

3 Penutup **15 Menit**

- a. Para siswa bersama peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
  - b. Bermain games untuk merefeksi hasil kegiatan. Dengan nama games Lembar Bola :  
<https://youtu.be/xFUR1lpChHc>
  - c. Melakukan refleksi bersama tentang keseluruhan kegiatan dan manfaat yang telah dilaksanakan.
  - d. Peneliti dan para siswa melakukan doa penutup
- 

## Tahap II

Kamis, 23 Januari 2023

---

**No**    **Deskripsi Kegiatan**

**Alokasi waktu**

---

---

1      **Pendahuluan**      **30 menit**

- a. Peneliti memberikan salam kepada para siswa, memulai dengan doa kemudian mempresensi para siswa.
- b. Para siswa diberikan motivasi agar semangat dalam mengikuti arahan.
- c. Menjelaskan tujuan arahan yang hendak dicapai dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

---

3      **Inti**      **30 menit**

Peneliti menerapkan Metode Bermain Peran (Role Playing) :

- a. peneliti menampilkan video drama ke 2 dan siswa diminta untuk mengidentifikasi video tersebut. Adapun Tema video yang di tampilkan adalah kenakakalan khusus: “Kenakalan Remaja”  
Ling :  
[https://youtu.be/3Kdz\\_dz0hV0](https://youtu.be/3Kdz_dz0hV0)  
durasi vidio selama 10 Menit.
  - b. Pemanasan, Peneliti mengajak siswa untuk mendalami setiap karakter yang terdapat pada naskah drama, latihan olah vokal, penghayatan, gerak, dan intonasi
  - c. Peneliti menentukan kelompok yang akan maju untuk pentas.
  - d. Para siswa diberi kesempatan untuk menyiapkan segala properti yang digunakan dan menata panggung.
  - e. Peneliti menunjuk kelompok yang tidak ditunjuk menjadi pengamat dan menilai
-

---

pertunjukan temannya.

- f. Bersama-sama melakukan diskusi dan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan, sehingga ada usulan baru dan perbaikan yang muncul.
- g. Kelompok yang belum sempat tampil di panggung dipersilahkan untuk tampil.
- h. Bersama-sama kembali melakukan diskusi.
- i. Peneliti dan siswa bersama-sama berbagi pengalaman dan kesimpulan tentang pentas yang telah dilaksanakan.

---

3	Posttest	<b>15 Menit</b>
---	----------	-----------------

---

4	Penutup	<b>15 Menit</b>
---	---------	-----------------

---

- a. Bermain games untuk merefleksi hasil kegiatan. Dengan nama games Ice breaking:  
<https://youtu.be/YWeP7GZawZ0>
  - b. Peneliti memberikan ucapan terimakasih
  - c. Peneliti dan para siswa melakukan doa penutup
- 

Sumber: Instrumen Penelitian

- a. Meminimalisir kenakalan remaja dengan Teknik *Role Playing*

Kegiatan pra tindakan dilaksanakan oleh peneliti melalui observasi dan melakukan *pretest* pada siswa kelas XI TKJ. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas XI TKJ sering melakukan tindakan pelanggaran seperti mengolok-olok, mengerjain teman, mengajak teman ke hal yang salah, menggossip/menyebarkan isu tentang teman ke temannya yang lain bahkan

Tindakan kenakanalan berupa kontak fisik juga kerap dilakukan seperti memukul, mencubit, dan mendorong siswa yang lain. Hal ini terjadi karena kurangnya sikap sosial dan rasa menghargai antar siswa. Pada pra penelitian ini peneliti juga mendapatkan informasi tentang kondisi kelas pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga siswa merasa bosan. Metode konvensional dianggap metode yang lemah karena belum mampu menumbuhkan semangat dan partisipasi siswa, sehingga siswa kurang memiliki ketertarikan dalam mengikuti proses layanan bimbingan dan konseling.

Keadaan demikian menyebabkan belum optimalnya kualitas pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam memberikan informasi dan pengarahan tentang perilaku kenakalan pada siswa. Pada saat mengikuti proses layanan bimbingan dan konseling tampak bahwa pada umumnya siswa hanya bersikap pasif seperti hanya mendengarkan dan ketika diberi kesempatan bertanya atau berpendapat hanya cenderung diam. Hal ini tentunya menyebabkan siswa kurang memahami materi tentang perilaku kenakalan. Proses layanan bimbingan dan konseling terkesan kurang bervariasi, sehingga diperlukan variasi model pembelajaran dalam penyampaian materi.

Pada studi awal dan pra tindakan penelitian, peneliti juga melakukan *pretest* terlebih dahulu sebagai cara untuk mengetahui tingkat kenakalan siswa sebelum upaya tindakan dilaksanakan. Hasil *pretest* perilaku kenakalan siswa sebelum upaya tindakan dilaksanakan dan juga Hasil *posttest* setelah di beri

Tindakan dapat di evaluasi selama 1 minggu tentang perilaku kenakalan siswa dapat terlihat pada tabel di bawah ini:

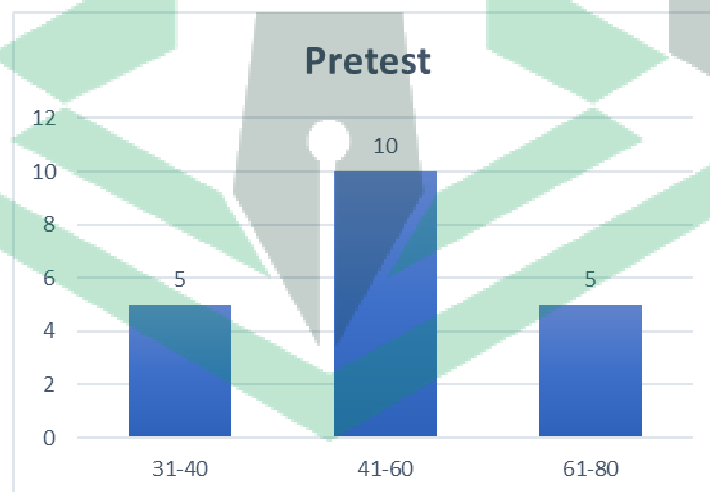
1) Hasil analisis data *pretest*

Distribusi frekuensi nilai tes awal kelompok ekperimen dapat dilihat pada tabel serta histogramnya di bawah ini:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
61-80	Sangat Tinggi	5	25,0
41-60	Tinggi	10	50,0
31-40	Sedang	5	25,0
21-30	Rendah	0	0
0-20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		20	100

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)



Gambar 4.2 Histogram Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dinyatakan bahwa terdapat ada 5 (25%) siswa dengan tingkat kenakalan kategori sedang, 10 (50,0 %) siswa dengan tingkat kenakalan kategori tinggi dan 5 (25,0%) siswa dengan tingkat kenakalan kategori sangat tinggi.

Setelah mengetahui kategori kemampuan *pretest*, maka langkah selanjutnya adalah membuat frekuensi nilai tingkat kenakalan siswa.

Tabel 4.7 Frekuensi nilai tingkat kenakalan siswa Kelompok Eksperimen sebelum penerapan Teknik *Role Playing*

No	Pemerolehan Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	Nilai $\geq 40$	15	75,0
2	Nilai $< 40$	5	25,0
	Jumlah	20	100

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)

Tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai  $\geq 40$  (kenakalan tinggi) yakni 15 siswa atau 75,0 % dan siswa yang memperoleh nilai  $< 40$  (Kenakalan Rendah) ada 5 siswa atau 25,0 %.

## 2) Hasil analisis data *posttest*

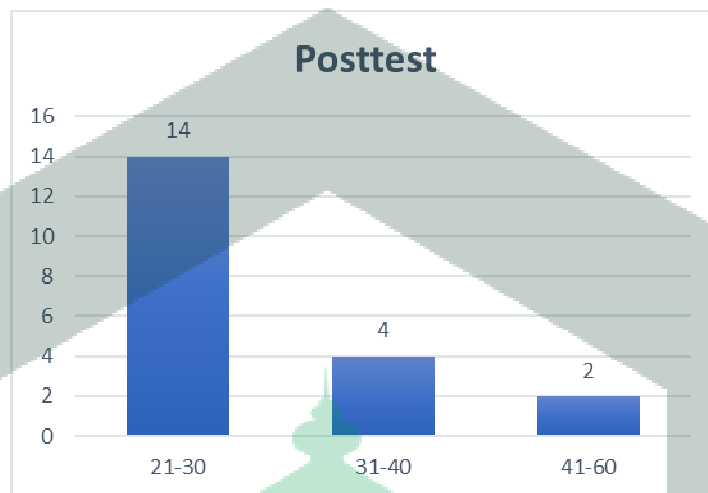
Distibusi frekuensi nilai tes akhir kelompok ekperimen dapat dilihat pada tabel serta histogramnya di bawah ini:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai Tes akhir Kelompok Eksperimen

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
61-80	Sangat Tinggi	0	0
41-60	Tinggi	2	10,0
31-40	Sedang	4	20,0
21-30	Rendah	14	70,0

0-20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		20	100

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)



Gambar 4.3 Histogram Nilai Tes akhir Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dinyatakan bahwa terdapat 14 (70%) siswa dengan tingkat kenakalan kategori rendah, 4 (20%) siswa dengan tingkat kenakalan kategori sedang, dan 2 (10%) siswa dengan tingkat kenakalan kategori tinggi.

Setelah mengetahui kategori kemampuan *posttest*, maka langkah selanjutnya adalah membuat frekuensi nilai tingkat kenakalan siswa.

Tabel 4.9 Frekuensi nilai tingkat kenakalan siswa Kelompok Eksperimen sesudah penerapan Teknik *Role Playing*

No	Pemerolehan Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	Nilai $\geq 40$	2	10,0
2	Nilai $< 40$	18	90,0
Jumlah		20	100

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)



Tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai  $\geq 40$  (Kenakalan tinggi) yakni 2 siswa atau 10,0 % dan siswa yang memperoleh nilai  $< 40$  (kenakalan rendah) ada 18 siswa atau 90,0 %.

b. Meminimalisir kenakalan remaja dengan Metode konvensional atau Ceramah

Kegiatan awal pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dikelas kontrol dimulai dengan menyiapkan bimbingan sebagaimana biasanya, Peneliti melakukan apersepsi dan tes awal dengan cara membuat sebuah wacana argumentasi secara individu kepada siswa. Peneliti menjelaskan wacana argumentasi dan siswa mendengarkan, setelah itu Peneliti memberikan tes akhir menulis wacana argumentasi dengan tema yang telah ditentukan. Siswa menyimpulkan apa yang telah di sampaikan dan Peneliti memberikan penguatan sebagai kegiatan refleksi.

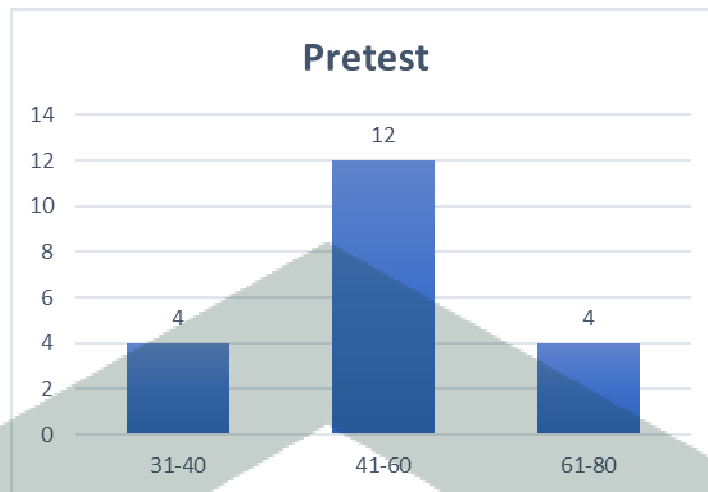
1) Hasil analisis data *pretest*

Distribusi frekuensi nilai tes awal kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel serta histogramnya di bawah ini:

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelompok Kontrol

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
61-80	Sangat Tinggi	4	20,0
41-60	Tinggi	12	60,0
31-40	Sedang	4	20,0
21-30	Rendah	0	0
0-20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		20	100

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)



Gambar 4.4 Histogram Nilai Tes Awal Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dinyatakan bahwa terdapat 4 (20%) siswa dengan tingkat kenakalan kategori sedang, 12 (60%) siswa dengan tingkat kenakalan kategori tinggi, dan 4 (20%) siswa dengan tingkat kenakalan kategori sangat tinggi.

Setelah mengetahui kategori kemampuan *pretest*, maka langkah selanjutnya adalah membuat frekuensi nilai tingkat kenakalan siswa.

Tabel 4.11 Frekuensi nilai tingkat kenakalan siswa Kelompok Kontrol sebelum penerapan Metode konvensional atau Ceramah

No	Pemerolehan Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	Nilai $\geq 40$	16	80,0
2	Nilai $< 40$	4	20,0
	Jumlah	20	100

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)

Tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai  $\geq 40$  (Kenakalan tinggi) yakni 16 siswa atau 80,0 % dan siswa yang memperoleh nilai  $< 40$  (kenakalan rendah) ada 4 siswa atau 20,0 %.

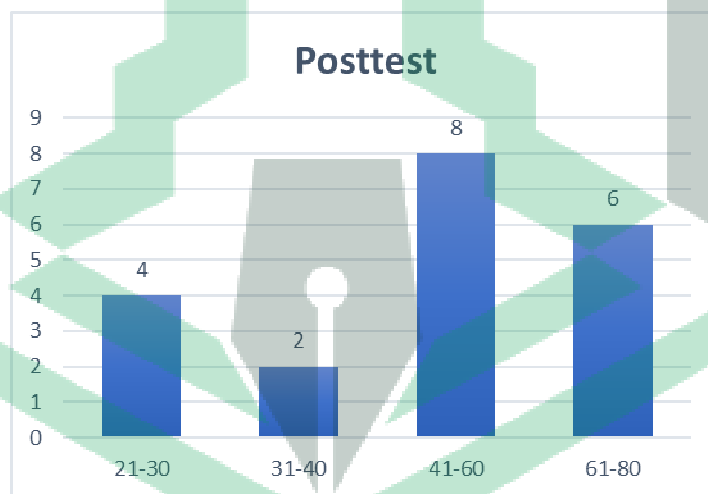
## 2) Hasil analisis data *posttest*

Distribusi frekuensi nilai tes akhir kelompok Kontrol dapat dilihat pada tabel serta histogramnya di bawah ini:

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Nilai Tes akhir Kelompok Kontrol

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
61-80	Sangat Tinggi	6	30,0
41-60	Tinggi	8	40,0
31-40	Sedang	2	10,0
21-30	Rendah	4	20,0
0-20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		20	100

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)



Gambar 4.5 Histogram Nilai Tes akhir Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dinyatakan bahwa terdapat 4 (20%) siswa dengan tingkat kenakalan kategori rendah, 2 (10%) siswa dengan tingkat kenakalan kategori sedang, 8 (40%) siswa dengan tingkat kenakalan kategori tinggi dan 6 (30%) siswa dengan tingkat kenakalan kategori sangat tinggi.

Setelah mengetahui kategori kemampuan *posttest*, maka langkah selanjutnya adalah membuat frekuensi nilai tingkat kenakalan siswa.

Tabel 4.13 Frekuensi nilai tingkat kenakalan siswa Kelompok Kontrol sesudah penerapan Metode konvensional atau Ceramah

No	Pemerolehan Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	Nilai $\geq 40$	14	70,0
2	Nilai $< 40$	6	30,0
	Jumlah	20	100

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)

Tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai  $\geq 40$  (Kenakalan tinggi) yakni 14 siswa atau 70,0 % dan siswa yang memperoleh nilai  $< 40$  (kenakalan rendah) ada 6 siswa atau 30,0 %.

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t terhadap tes tingkat kenakalan siswa, maka terlebih dahulu dilakukan analisis data yang meliputi:

**a. Nilai Rata-rata**

1) Tes awal

Dari hasil pengolahan data untuk masing-masing kelas diperoleh nilai maksimum, nilai minimum, dan nilai rata-rata dalam mengukur tingkat kenakalan siswa pada prinsip perhitungannya semakin tinggi nilai maksimum di peroleh maka semakin tinggi juga kenakalan siswa yang terjadi begitupun sebaliknya semakin rendah nilai minimum maka semakin rendah juga kenakalan yang terjadi pada siswa di SMKN 8 Luwu utara, Adapun hasil olah data seperti terdapat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 4.14 Nilai Maksimum, Nilai Minimum, dan Rata-rata Tes Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol kenakalan siswa

Kelompok	Tes awal			
	N	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-rata
Eksperimen	20	66	34	52,6
Kontrol	20	62	32	53,2

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)

Data di atas menunjukkan bahwa pada tes awal kelompok eksperimen memperoleh nilai Maksimum 66 dan minimum 34 dengan rata-rata 53,6. Pada kelompok kontrol memperoleh nilai Maksimum 62 dan minimum 32 dengan rata-rata 53,2.

## 2) Tes akhir

Dari hasil pengolahan data untuk masing-masing kelas diperoleh nilai maksimum, nilai minimum, dan nilai rata-rata seperti terdapat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 4.15 Nilai Maksimum, Nilai Minimum, dan Rata-rata Tes akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Tes akhir			
	N	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-rata
Eksperimen	20	55	22	31,1
Kontrol	20	69	26	52,1

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)

Data di atas menunjukkan bahwa pada tes akhir kelompok eksperimen memperoleh nilai Maksimum 55 dan minimum 22 dengan rata-rata 31,1. Pada kelompok Kontrol memperoleh nilai Maksimum 69 dan minimum 26 dengan rata-rata 52,1.

## b. Uji Normalitas

Menguji normalitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas terhadap dua kelas tersebut dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk dengan menggunakan program SPSS 25.0 for Windows dengan taraf signifikansi  $> 0,05$ .

Hasil analisis data di lakukan untuk menilai rata-rata dan standar deviasi kenakalan siswa di SMKN 8 Luwu utara dalam penerapan teknik *role playing*, ditampilkan pada tabel di bawah ini;

### 1) Normalitas Distribusi Tes Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 4.16 Hasil analisis data uji normalitas

<i>Shapiro-Wilk</i>			
Kelompok	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen	,940	20	,237
Kontrol	,993	20	,081

Sumber: Uji SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa data yang di hasilkan tes awal sebelum teknik *role playing* di lakukan pada menunjukan bawah Kelompok Eksperimen Nilai Sig. 0,237 dan Kelompok Kontrol Nilai Sig. 0,081 maka dapat di simpulkan bahawa nilai sig.  $> 0,05$  data tersebut berdistribusi normal.

### 2) Normalitas Distribusi Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 4.17 Hasil analisis data uji normalitas

<i>Shapiro-Wilk</i>			
Kelompok	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen	,994	20	,241
Kontrol	,906	20	,071

Sumber: Uji SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa data yang di hasilkan tes akhir setelah teknik *role playing* di lakukan pada menunjukan bawah Kelompok Eksperimen Nilai Sig. 0,241 dan Kelompok Kontrol Nilai Sig. 0,071 maka dapat di simpulkan bahwa nilai sig.  $> 0,05$  data tersebut berdistribusi normal.

### c. Uji Homogenitas Dua Varians

Menguji homogenitas dua varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan uji Levene dengan menggunakan program SPSS 25.0 for Windows dengan taraf signifikansi  $> 0,05$ . Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

#### 1) Tes awal

Tabel 4.18 Hasil analisis data Uji Homogenitas tes awal

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Kenakalan	Based on Mean	,695	1	38	,704
Siswa	Based on Median	,531	1	38	,624
	Based on Median and with adjusted df	,531	1	26,260	,626
	Based on trimmed mean	,385	1	38	,504

Sumber: Uji SPSS 25

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene pada Tabel di atas nilai probabilitas pada kolom signifikansi adalah 0,704. Karena nilai probabilitas signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan

bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

## 2) Tes akhir

Tabel 4.19 Hasil analisis data Uji Homogenitas tes akhir

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Kenakalan Siswa	Based on Mean	,440	1	38	,515
	Based on Median	,416	1	38	,516
	Based on Median and with adjusted df	,416	1	30,353	,517
	Based on trimmed mean	,341	1	38	,516

Sumber: Uji SPSS 25

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene pada Tabel di atas nilai probabilitas pada kolom signifikansi adalah 0,515. Karena nilai probabilitas signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

### d. Uji kesamaan (Uji-t)

Setelah kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, selanjutnya dilakukan uji kesamaan dua rerata dengan uji-t dua pihak melalui program SPSS 25.0 for Windows menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan asumsi kedua varians homogen (*equal varians assumed*) dengan taraf signifikansi 0,05. sebagai berikut:



## 1) Tes awal

Tabel 4.20 Uji-t Tes awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kenakalan Siswa	Independent Samples Test				
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
	,263	,610	,837	38	,405

Sumber: Uji SPSS 25

Pada Tabel di atas terlihat bahwa nilai probabilitas (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,405. Karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima atau Tingkat Kenakalan Siswa kedua kelompok tersebut tidak berbeda secara signifikan.

## 2) Tes akhir

Tabel 4.21 Uji-t Tes akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kenakalan Siswa	Independent Samples Test				
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
	6,440	,015	4,806	38	,000

Sumber: Uji SPSS 25

Pada Tabel di atas terlihat bahwa nilai probabilitas (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,015. Karena nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05 maka H<sub>1</sub> diterima atau Penggunaan Teknik *role playing* meminimalisir kenakalan siswa pada Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara.

**B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di XI SMKN 8 Luwu Utara ini yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen kelas XI TKJ A dan kelas

kontrol Kelas XI TKJ B. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan pre-tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 52,6 dan untuk kelas kontrol adalah 53,2. Berdasarkan uji homogenitas yang diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama. Karena hasil uji homogenitas untuk Kelompok Sampel Pre-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu nilai probabilitas pada kolom signifikansi adalah 0,704. Karena nilai probabilitas signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan skema bimbingan yang berbeda dimana kelompok eksperimen di berikan Teknik *role playing* kemudian kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Siswa yang ada pada kelas eksperimen dibimbing dengan menggunakan Teknik *role playing* dan siswa pada kelas kontrol di bimbing dengan menggunakan model Ceramah. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan setelah bimbingan selesai diajarkan, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai-nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen adalah 31,1. Sedangkan pada kelas kontrol adalah 52,1 yang artinya bahwa kelompok eksperimen cenderung tingkat kenakalannya rendah di bandingkan dengan kelompok kontrol. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan melalui pos-test yang di berikan sama atau homogen. Karena uji homogenitas untuk kelompok

sampel post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu nilai probabilitas pada kolom signifikansi adalah 0,515. Karena nilai probabilitas signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa ada perbedaan yang signifikan tingkat kenakalan siswa pada peserta didik kelompok eksperimen antara sebelum dengan setelah diberikan treatment teknik *role playing*.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa  $H_0$  ditolak. Pada taraf signifikan signifikan  $< 0,05$ . selanjutnya pada tes awal nilai probabilitas (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,405. Karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima atau Hasil Belajar Ipa kedua kelompok tersebut tidak berbeda secara signifikan kemudian tes akhir nilai probabilitas (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,405. Karena nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05 maka  $H_1$  diterima atau Penggunaan Teknik *role playing* meminimalisir kenakalan siswa pada Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara. Dapat disimpulkan berarti  $H_1$  diterima atau  $H_0$  ditolak yang berarti rata-rata kenakan siswa dengan menggunakan Teknik *role playing* lebih rendah dari pada rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di SMKN 8 Luwu Utara. Dengan demikian, Hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan hasil bimbingan dalam rangka meminimalisiri kenakalan siswa yang diberikan peneliti dengan menggunakan Teknik *role playing* lebih rendah dari pada siswa yang

diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada taraf signifikan 0,05.

Karena sebelum diterapkan Teknik *role playing* siswa kurang memperhatikan bimbingan saat peneliti menjelaskan. Siswa kurang aktif pada saat proses bimbingan berlangsung. Selain itu, setelah di observasi guru tidak melibatkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan kurang memperhatikan siswa bosan atau tidak saat belajar, sehingga berdampak bagi perilaku siswa yang cenderung melakukan berbagai pelanggaran. Sedangkan setelah penerapan Teknik *role playing* pada kelas eksperimen proses pembelajaran lebih aktif dan menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti bimbingan, karena peneliti melibatkan siswa dalam bermain peran tentang buruknya kenakalan siswa. Hal ini dikarenakan Teknik *role playing* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) Meningkatkan jiwa kepemimpinan siswa sebab dalam bermain peran para siswa diajarkan untuk menjadi pemimpin untuk dirinya sendiri untuk melakukan hal yang baik. 2) Melatih siswa untuk belajar percaya diri karena masing-masing siswa diberikan tugas untuk menghayati peran yang diberikan. 3) Menumbuhkan kreativitas dan pola pikir saat siswa karena mereka akan berdiskusi akan peran masing-masing. 4) Suasana bimbingan lebih menyenangkan karena siswa seperti bermain karena memang Teknik ini lebih kepada bermain peran dan juga di rangkaian dengan permainan games di tiap sesi dan tahap. 5) Siswa mampu untuk berubah jauh lebih baik lagi dengan memaknai peran yang diberikan dan menghayati akan jalannya peran tersebut.

Menurut Hamalik mengemukakan bahwa bermain peran dapat mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut adalah cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana peserta didik menerima karakter orang lain.<sup>40</sup> Dengan cara ini dapat mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok atau individual.

Fakta yang peneliti temukan mendukung teori *role playing* menurut Hamalik ini bahwasanya ada perubahan tingkah laku yang dialami oleh peserta didik, walaupun itu hanya sedikit demi sedikit namun peserta didik mampu mengatasi situasi sosial dalam bergaul dengan sesama teman saat berada di sekolah yang biasanya sering mengejek, memukul dan perilaku kenakalan lainnya menjadi kadang-kadang dilakukan oleh peserta didik bahkan ada yang tidak pernah dilakukan lagi.<sup>41</sup> Hal ini terbukti bahwa dengan sebelum di berikan *role playing* kepada siswa hasil pre-tes kelas eksperimen adalah 52,6 setelah di berikan perlakuan *role playing* dari hasil rata-rata post-test pada kelas eksperimen adalah 31,1 hal ini menunjukkan menurunnya perilaku kenakalan siswa secara perlahan akibat dari penggunaan *role playing* dalam bimbingan konseling di berikan pada siswa.

Berdasarkan evaluasi selama perlakuan di berikan, peneliti dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi dan sosial peserta didik mengenai kenakalan yang dilakukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari baik itu sesama teman sebaya maupun orang yang lebih tua darinya. Menunjukkan bahwa

---

<sup>40</sup> Hamalik, O., *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 112.

<sup>41</sup> Hamalik, O., *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 214.

mereka jauh lebih baik dari sebelumnya hal ini terbukti dari guru BK berpendapat setiap minggu terdapat pelanggaran yang terjadi di lakukan oleh kelas XI TKJ terutama kelas XI TKJ A namun hal pelanggaran tersebut tidak di lakukan oleh siswa tersebut.

Pada akhir pelaksanaan bermain peran ini peneliti meminta peserta didik untuk menyampaikan kesan dan pesan yang didapatkan melalui peran masing-masing, maupun sebagai pengamat. Peserta didik juga mengatakan bahwa mereka akan menjauhi perilaku-perilaku yang tidak baik dilakukan terhadap sesama, baik itu sebaya maupun orang tua.

Setelah pelaksanaan bermain peran yang telah peneliti lakukan tersebut, peneliti memberikan *postest* kepada peserta didik berupa angket perilaku Kenakalan untuk mengukur sejauh mana perubahan perilaku tersebut. Hasil yang telah peneliti olah antara pretest dan postest menyatakan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan antara pretest dan postest pada kelompok eksperimen yang diberikan treatment *teknik role playing*.

Sesuai pembahasan dan hipotesis di atas, dapat disimpulkan bahwasanya teknik *role playing* ini dapat mengurangi perilaku kenakalan peserta didik kelas XI TKJ SMKN 8 Luwu Utara dari kondisi sering melakukan perilaku kenakalan menjadi kadang-kadang bahkan ada juga yang tidak pernah mengulangi perilaku tidak baik tersebut, serta dapat juga digunakan oleh guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan di kelas dengan menggunakan teknik *role playing* ini.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu Penelitian Riri Yunita, Alizamar, dan Indah Sukmawati (2013) Hasil penelitian menunjukkan bahwa

upaya guru BK dalam hal pemahaman guru BK mengenai konsep perilaku kenakalan siswa pada sub aspek perilaku kenakalan siswa 67,65% guru BK memahami mengenai aspek tersebut dan dapat meminimiliasirinya dengan cara bermain peran pada siswa.<sup>42</sup> Sejalan juga Penelitian dilakukan oleh Dwi Lestari (2013) bahwa dengan metode bermain peran cenderung menurunkan prilaku kenakalan siswa.<sup>43</sup> Sejalan juga dengan penelitian dari Hendra Krisnadi Darmawan (2015) bahwa teknik bermain peran dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas VIII D di SMP N 1 Tempel Sleman Yogyakarta.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup>Riri Yunita, Alizamar, dan Indah Sukmawati, Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mencegah Perilaku Kenakalan siswa Di SMA Negeri Se Kota Padang. ( Skripsi : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intanlampung 1442 H / 2020 M) h.9

<sup>43</sup>Dwi Lestari, " Menurunkan Perilaku Kenakalan siswa Verbal Melalui Pendekatan Konseling Singkat Berfokus Solusi" (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus, 2019) h..8

<sup>44</sup> Hendra Krisnadi Darmawan, "Mengurangi Perilaku Bullying Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VIII D DI SMPN 1 Tempel" (Skripsi: UI Yogyakarta, 2015) h.9

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kenakalan Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMKN 8 Luwu Utara ini yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen kelas XI TKJ A dan kelas kontrol Kelas XI TKJ B. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan pre-tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 52,6 dan untuk kelas kontrol adalah 53,2. Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, nilai-nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen adalah 31,1. Sedangkan pada kelas kontrol adalah 52,1. Ini menandakan bahwa semakin rendah nilai rata-rata maka semakin rendah juga kenakalan siswa.
2. Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa  $H_0$  ditolak. Pada taraf signifikan signifikan  $< 0,05$ . selanjutnya pada tes awal nilai probabilitas (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,405. Karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima atau tingkat Kenakalan siswa kedua kelompok tersebut tidak berbeda secara signifikan kemudian tes akhir nilai probabilitas (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,405. Karena nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05 maka  $H_1$  diterima atau



Penggunaan Teknik *role playing* meminimalisir kenakalan siswa pada Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kenakalan Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada kepala sekolah sekaligus orang tua peserta didik di sekolah, agar dapat memantau dan membimbing peserta didik dalam membangun karakter berperilaku yang baik terhadap teman sebaya maupun orang dewasa.
2. Diharapkan kepada guru bimbingan dan konseling sebagai pembimbing sekaligus orang tua peserta didik di sekolah untuk lebih memaksimalkan pelayanan bimbingan dan konseling dan lebih meningkatkan bantuan kepada peserta didik yang melakukan tingkah laku yang tidak baik seperti menggunakan berbagai macam teknik dan metode dalam pemberian layanan seperti teknik *role playing* dan lain-lainnya.
3. Bagi peserta didik sebagai pelajar dan penerus bangsa diharapkan dapat bersosialisasi dengan baik terhadap teman maupun orang yang lebih tua. Serta dapat menjauhi perbuatan atau tingkah laku yang tidak baik terhadap sesama.
4. Disarankan pada peneliti selanjutnya, agar dijadikan sebagai sumber informasi dan diharapkan dapat melakukan penelitian mengenai teknik *role playing* untuk mengurangi kenakalan siswa dengan variabel yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

### Al-quran

Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Departemen Agama RI, 2012)

Tim Redaksi, Undang-undang RI No.23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, (Jakarta: Sinar Grafika 2011)

### Buku

Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011)

Abin Syamsudin Makmun. *Psikologi Pendidikan*. ( Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 2006)

Agus Tri Basuki, Nano Prawoto, *Analisis regresi dalam penelitian Ekonomi dan Bisnis: Dilengkapi dengan Aplikasi SPSS & Eviews*, (Jakarta: Rajawali Pers. 2016)

Ahmadi.. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. (Jakarta: Prestasi Pustaka. 2011)

Algifari, *Analisis regresi : teori, kasus dan solusi* (Yogyakarta: BPFE UGM, 2000)

Arikunto, "*Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi Edisi)*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)

Bimo, Walgito. *Pengantar Psikologi Umum*. (Yogyakarta: C.V Andi. 2010)

Erikson. *Identitas dan Siklus Hidup Manusia*. (Jakarta : Gramedia. 1989)

Imam Ghozali, "*Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 23, Cet. VIII*", (Semarang: Penerbit UNDIP, 2016)

Joyce, Bruce, Marsha Weil dan Emily Calhoun. *Models of Teaching (Model-model Pengajaran Edisi Kedelapan)*. (Yogyakarta : Pustaka Belajar. 2009)

Kartono. Kartini, *Psikologi social dan kenakalan remaja*. (Jakarta: Rineka cipta. 2002)

Majid Ma'arif, *Tarikh-e Umumi\_ye Hadits (Sejarah Hadis)*, terj. Abdillah Musthafa, cet. I (T.t.: Nur Al-Huda, 2017)

Mulyani Sumantri, Johar Permana. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung. CV. Maulana.2001)

Mussen. *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. (Jakarta: Arcan Noor.1994)

Romlah, Tatiek. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. (Malang: Univertas Negeri Malang.2006)

Riduwan dan Sunarto. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. (Bandung: Alfabeta. 2006)

Shaftel. *Role playing for social values decision making the social studies*. (New Jersey. Prentice hall.,inc 1967)

Sudarsono. *Kenakalan remaja*. (Jakarta. Rineka Cita. 2010)

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.2006)

Sugiyanto. *Kenakalan Remaja*. (Jakarta : Penerbit Erlangga.2001)

Santrock, J. W. *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I. (B. Widiasinta, Penerj.)* (Jakarta: Penerbit Erlangga.2012)

Sarwono, S.W. *Psikologi Remaja*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada.2006)

Singarimbun Masri dan Efendi Sofran, *Metode Penelitian Survey* ( Jakarta: LP3ES, 1995)

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2012)

Tim Redaksi, *Undang-undang RI No.23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak*, (Jakarta: Sinar Grafika 2011)

Tony Wijaya, *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis; Teori dan Praktik, Edisi Pertama* (yogyakarta: Graha Ilmu, 2013)

Uno, Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara.2013)

Yamin, M. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi (GP Press Group). 2013)

## **Jurnal**

Dwi Lestari, " Menurunkan Perilaku Kenakalan siswa Verbal Melalui Pendekatan Konseling Singkat Berfokus Solusi" (*Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus, 2019*)

Hendra Krisnadi Darmawan, "*Mengurangi Perilaku Bullying Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VIII D DI SMPN 1 Tempel*" (Skripsi: UI Yogyakarta, 2015)

Hikmah, L.. Efektivitas Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. Universitas Nusantara PGRI Kediri.2017)

Riri Yunita, Alizamar, dan Indah Sukmawati, Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mencegah Perilaku Kenakalan siswa Di SMA Negeri Se Kota Padang. ( Skripsi : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1442 H / 2020 M)

Saparida Rahmi, Siti Wahyuningsih, Yudianto sujana, "*Penerapan Metode role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Empati Pada Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten*", *Jurnal pendidikan*, Volume 2, no 1 (14 Juli 2014)

Yuliarti, Syamsul Amar, Idris, "*Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pertumbuhan Ekonomi, Pengeluaran Pemerintah Dan Investasi Swasta Di Indonesia*", Vol 4, No 7, 2015

**Website**

<http://repository.radenintan.ac.id>

<https://dosen.ung.ac.id/JumadiTuasikal/home/2020/10/10/kenakalan-remaja.html>



Lampiran 1:

### OBSERVASI PENILAIAN TEKNIK *ROLE PLAYING*

Inisial : .....

Jenis Kelamin : .....

Tanggal Pengisian : .....

Keterangan :

Dalam memberikan penilaian hanya bisa dilakukan oleh Peneliti/Fasilitator pengarah

Indikator	Diskriptor	Aspek penilaian	Ya	Tidak
Pada aspek ekspresi,	Kesesuaian dengan karakter yang seharusnya,	1. Siswa mampu mendalami karakter yang di berikan		
		2. Tidak sesuainya peran yang diberikan		
	kesesuaian dengan dialog serta pandangan mata pada saat berakting	3. Siswa tidak mampu menguasai dialog		
		4. Siswa bisa memainkan peran pandangan mata dalam berakting		
	Seorang pemeran drama menggunakan wajahnya untuk memerankan karakter tertentu.	5. Siswa mampu memainkan mimik wajah dalam memainkan karakter		
		6. Kurangnya pendalam ekspresi sedih, gembira dan tersenyum dalam peran		
	Organ pada wajah digunakan untuk memperkuat karakter	7. Siswa mampu menggunakan sistem tubuh dalam memainkan peran		
		8. Siswa bisa memainkan gaya bahasa tubuh dan		

		lisan dalam memainkan peran		
Aspek penghayalan	Penjiwaan terhadap karakter tokoh yang diperankan	9. Siswa belum mampu secara maksimal menjiwai peran tokoh yang diberikan		
		10. Siswa mampu menyesuaikan diri dengan bergantian karakter peran		
	kesesuaian permainan ( <i>acting</i> ) dengan tuntutan yang ada dalam naskah.	11. Ketidak sesuaian peran perminan dengan tujuan dialog		
		12. Siswa mampu memberikan dialog tambahan jika tidak sesuia dengan daialog yang ada		
Aspek gerak	sikap atau gerak-gerik pemain saat mempraktikan drama	13. Siswa mampu bersikap sopan saat di berikan arahan		
		14. Totatlitas kemampuan siswa dalam bermain peran		
		15. Siswa tidak secara aktif bermain peran		

Sumber : Joyce, Bruce, Marsha Weil dan Emily Calhoun, 2009.

## ANGKET PENELITIAN

### A. Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Terlebih dahulu kakak mendo'akan adik-adik berada dalam keadaan sehat wal'afiat dan senantiasa dalam lindungan Allah swt, serta sukses dalam menjalankan aktifitas sehari-hari hendaknya. Amin ya robbal alamin. Bersama ini kakak sampaikan angket ini dengan harapan adik-adik bersedia meluangkan waktu untuk mengisinya. Angket ini bukanlah sebuah tes ataupun ujian, melainkan alat ungkap untuk mendapatkan gambaran tentang Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku Kenakalan Peserta Didik Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara. Kakak mengharapkan agar adik-adik menjawab pernyataan ini dengan sungguh-sungguh dan jujur. Jawaban adik-adik tidak akan dinilai benar atau salah, melainkan merupakan gambaran tentang perilaku kenakalan. Semua jawaban adik-adik ini akan dijaga kerahasiaannya. Atas kesediaan adik-adik mengisi angket ini, terlebih dahulu kakak ucapkan terima kasih.

### B. Petunjuk Pengisian

Pada angket ini adik-adik akan menemukan pernyataan-pernyataan mengenai perilaku kenakalan yang terdiri dari Kenakalan biasa, Kenakalan yang menjerumus pada pelanggaran dan kejahatan, dan Kenakalan khusus. Untuk menjawab setiap pernyataan tersebut disediakan empat alternatif jawaban. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia yaitu:

Contoh

No	Pernyataan	SS	S	TP	STP
1	Saya merasa senang ketika memukul teman saya yang sedang belajar di kelas		✓		

Penjelasan dari contoh pernyataan angket di atas adalah adik-adik merasa senang ketika memukul teman yang sedang belajar.

Sebelum adik-adik menjawab setiap pernyataan terlebih dahulu tuliskan identitas diri. Adik-adik diharapkan mengisi atau menjawab seluruh



butir pernyataan, sehingga tidak ada satu butir pernyataan yang dilewati atau tidak dijawab, atau salah mencantumkan jawabannya, jika ada hal-hal yang masih adik-adik ragukan silakan ditanyakan pada kakak.

Selamat Bekerja

### C. Identitas Responen

Inisial : .....

Jenis Kelamin : .....

Tanggal Pengisian : .....

### D. Item-item Pernyataan Angket

No	Pernyataan	SS	S	TP	STP
1	Saya merasa senang ketika memukul teman saya yang sedang belajar di kelas				
2	Saya selalu sabar jika ada yang memukuli saya				
3	Saya menjahili teman dengan cara mendorong ketika memasuki ruang kelas				
4	Saya sangat merasa tidak senang jika ada teman saya mengejek fisik teman lainnya				
5	Saya sering bolos sekolah				
6	Saya selalu tidak mengikiti upacara				
7	Saya tidak perlu izin Ketika saya keluar rumah sampai larut malam				
8	Saya selalu sabar jika saya orang tua memarahi saya jika lambat pulang				
9	Saya suka keluyuran ke luar rumah dengan siapan pun				
10	Jika saya di cari orang tua, langsung pulang ke rumah				

11	Dalam keseharian, saya sering membaca dan menonton film porno				
12	Saya selalu mengajak teman saya untuk membaca dan menonton film porno				
13	Saya selalu melarang teman saya untuk menghindari narkoba				
14	Saya selalu berkeinginan untuk memakai narkoba				
15	Saya selalu mengajak teman saya untuk mengonsumsi narkoba				
16	Saya memiliki pacar dan kami selalu menjaga Batasan dalam pacarana				
17	Saya tidak pernah membatasi diri saya dengan lawan jenis saya untuk berinteraksi, komunikasi dan juga dekat dengan mereka				
18	Saya tidak mampu untuk menghindari narkoba, karena sudah terbiasa				
19	Saya ingin untuk tidak minum minuman keras lagi				
20	Saya selalu dugem dengan teman saya				

Lampiran 2:

## Langkah-langkah Kegiatan Bimbingan

## A. Hari ke I

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peneliti memberikan salam kepada para siswa, memulai dengan doa kemudian mempresensi para siswa.</li> <li>b. Para siswa diberikan motivasi agar semangat dalam mengikuti arahan.</li> <li>c. Menjelaskan tujuan arahan yang hendak dicapai dengan menggunakan metode bermain peran (<i>role playing</i>).</li> </ol>	<b>30 menit</b>
3	<p>Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. peneliti menampilkan video drama yang dan siswa diminta untuk mengidentifikasi video tersebut. Adapun Tema video yang di tampilkan: "Jujur Itu lebih baik" Ling : <a href="https://youtu.be/fShuleX_Zp4">https://youtu.be/fShuleX_Zp4</a> <a href="https://youtu.be/1XaAwfT7EbI">https://youtu.be/1XaAwfT7EbI</a> <a href="https://youtu.be/04Cy6lXKKLM">https://youtu.be/04Cy6lXKKLM</a> durasi vidio selama 6 menit.</li> <li>b. Siswa bersama peneliti memperagakan beberapa dialog dengan baik sesuai dengan karakter tokoh.</li> <li>c. peneliti memerintahkan siswa untuk berkelompok yang telah ditentukan dan mempelajari naskah.</li> <li>d. Para siswa berlatih bermain drama</li> </ol>	<b>30 menit</b>

	<p>dengan kelompoknya masing-masing dengan bimbingan peneliti</p> <p>e. Para siswa mempersiapkan konsep yang akan ditampilkan di depan kelas dan memikirkan properti yang akan digunakan untuk pentas.</p>	
4	<p>Penutup</p> <p>a. Para siswa bersama peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>b. Bermain games untuk merefleksi hasil kegiatan. Dengan nama games Samson delila: <a href="https://youtu.be/T_5AqnoQg-4">https://youtu.be/T_5AqnoQg-4</a></p> <p>c. Melakukan refleksi bersama tentang keseluruhan kegiatan kegiatan dan manfaat yang telah dilaksanakan.</p> <p>d. Peneliti dan para siswa melakukan doa penutup</p>	<b>15 Menit</b>

## B. Hari ke II

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Peneliti memberikan salam kepada para siswa, memulai dengan doa kemudian mempresensi para siswa.</p> <p>b. Para siswa diberikan motivasi agar semangat dalam mengikuti arahan.</p> <p>c. Menjelaskan tujuan arahan yang hendak dicapai dengan menggunakan metode bermain peran (<i>role playing</i>).</p>	<b>15 menit</b>

3	<p>Inti</p> <p>Peneliti menerapkan Metode Bermain Peran (Role Playing) :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. peneliti menampilkan video drama ke 2 dan siswa diminta untuk mengidentifikasi video tersebut. Adapun Tema video yang di tampilkan adalah kenakakalan Umum: “Bully” Ling : <a href="https://youtu.be/jiCjmAsv8Mk">https://youtu.be/jiCjmAsv8Mk</a> durasi vidio selama 10 Menit.</li> <li>b. Pemanasan, Peneliti mengajak siswa untuk mendalami setiap karakter yang terdapat pada naskah drama, latihan olah vokal, penghayatan, gerak, dan intonasi</li> <li>c. Penelitia menentukan kelompok yang akan maju untuk pentas.</li> <li>d. Para siswa diberi kesempatan untuk menyiapkan segala properti yang digunakan dan menata panggung.</li> <li>e. Peneliti menunjuk kelompok yang tidak ditunjuk menjadi pengamat dan menilai pertunjukan temannya.</li> <li>f. Bersama-sama melakukan diskusi dan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan, sehingga ada usulan baru dan perbaikan yang muncul.</li> <li>g. Kelompok yang belum sempat tampil di panggung dipersilahkan untuk tampil.</li> <li>h. Bersama-sama kembali melakukan diskusi.</li> </ol>	<p><b>60 menit</b></p>
---	---	------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>i. Peneliti dan siswa bersama-sama berbagi pengalaman dan kesimpulan tentang pentas yang telah dilaksanakan.</li> </ul>	
3	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Para siswa bersama peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>b. Bermain games untuk merefleksi hasil kegiatan. Dengan nama games Lembar Bola : <a href="https://youtu.be/xFURllpChHc">https://youtu.be/xFURllpChHc</a></li> <li>c. Melakukan refleksi bersama tentang keseluruhan kegiatan kegiatan dan manfaat yang telah dilaksanakan.</li> <li>d. Peneliti dan para siswa melakukan doa penutup</li> </ul>	<b>15 Menit</b>

### C. Hari ke III

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peneliti memberikan salam kepada para siswa, memulai dengan doa kemudian mempresensi para siswa.</li> <li>b. Para siswa diberikan motivasi agar semangat dalam mengikuti arahan.</li> <li>c. Menjelaskan tujuan arahan yang hendak dicapai dengan menggunakan metode bermain peran (<i>role playing</i>).</li> </ul>	<b>10 menit</b>
3	<p>Inti</p> <p>Peneliti menerapkan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. peneliti menampilkan video drama ke 2 dan siswa diminta untuk mengidentifikasi video tersebut.</li> </ul>	<b>60 menit</b>

	<p>Adapun Tema video yang di tampilkan adalah kenakakalan khusus:  “Kenakalan Remaja”  Ling :  <a href="https://youtu.be/3Kdz_dz0hV0">https://youtu.be/3Kdz_dz0hV0</a>  durasi vidio selama 10 Menit.</p> <p>b. Pemanasan, Peneliti mengajak siswa untuk mendalami setiap karakter yang terdapat pada naskah drama, latihan olah vokal, penghayatan, gerak, dan intonasi</p> <p>c. Peneliti menentukan kelompok yang akan maju untuk pentas.</p> <p>d. Para siswa diberi kesempatan untuk menyiapkan segala properti yang digunakan dan menata panggung.</p> <p>e. Peneliti menunjuk kelompok yang tidak ditunjuk menjadi pengamat dan menilai pertunjukan temannya.</p> <p>f. Bersama-sama melakukan diskusi dan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan, sehingga ada usulan baru dan perbaikan yang muncul.</p> <p>g. Kelompok yang belum sempat tampil di panggung dipersilahkan untuk tampil.</p> <p>h. Bersama-sama kembali melakukan diskusi.</p> <p>i. Peneliti dan siswa bersama-sama berbagi pengalaman dan kesimpulan tentang pentas yang telah dilaksanakan.</p>	
3	<p>Penutup</p> <p>a. Bermain games untuk merefleksi hasil kegiatan. Dengan nama</p>	<b>10 Menit</b>

	<p>games Ice breaking: <a href="https://youtu.be/YWeP7GZawZ0">https://youtu.be/YWeP7GZawZ0</a></p> <p>b. Peneliti memberikan ucapan terimakasih</p> <p>c. Peneliti dan para siswa melakukan doa penutup</p>	
--	---	--





Lampiran 3 :

**MATRIKS**  
**Penggunaan Teknik Role Playing Dalam Mengurangi Perilaku Kenakalan**  
**Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara**

- Hasil nilai Pretest dan postet  
Kelompok Eksperimen

No		Hasil						Peningkatan
		<i>Pretest</i>			<i>postest</i>			
		Nilai	Skor	Jumlah	Nilai	Skor	Jumlah	
1	Winda Dwi Wardani	57	5	285	22	2	44	-35
2	Arya	53	5	265	29	2	58	-24
3	Hasriana	54	5	270	27	2	54	-27
4	Silma	66	6	396	29	2	58	-37
5	Rahmat	36	3	108	28	2	56	-8
6	Putri nur Anggraini	61	6	366	27	2	54	-34
7	Laili	63	6	378	27	2	54	-36
8	Dwi maisura	35	3	105	24	2	48	-11
9	Felica	35	3	105	27	2	54	-8
10	Nur hatia	56	5	280	34	3	102	-22
11	Juita	58	5	290	28	2	56	-30
12	Ilfiani	59	5	295	28	2	56	-31
13	Diana	56	5	280	34	3	102	-22
14	Maria Nova Wihani	35	3	105	31	3	93	-4
15	Suci Ramadani	62	6	372	29	2	58	-33
16	NIA RAMADANI S.	53	5	265	24	2	48	-29
17	Wulandari	60	6	360	27	2	54	-33
18	Jian	56	5	280	53	5	265	-3
19	Ilfiani	34	3	102	38	3	114	4
20	Esse	63	6	378	55	5	275	-8
	Jumlah Nilai	1052	96	5285	621	50	1703	-431
	Rat-rata	52,6	4,8	264,3	31,1	2,5	85,2	-21,6
	Maksimun	66	6		55	5		
	Minimum	34	3		22	2		

## Kelompok Kontrol

No		Hasil						Peningkatan
		<i>Pretest</i>			<i>postest</i>			
		Nilai	Skor	Jumlah	Nilai	Skor	Jumlah	
1	ISDAR	56	5	280	56	5	280	0
2	Topik	54	5	270	54	5	270	0
3	Feby	61	6	366	65	6	390	4
4	Lulu Purwanti	56	5	280	61	6	366	5
5	Magfirah	55	5	275	56	5	280	1
6	Jaya nadi	54	5	270	45	4	180	-9
7	Haryono	51	5	255	55	5	275	4
8	Annisa	55	5	275	55	5	275	0
9	Tika	38	3	114	27	2	54	-11
10	Ahmad Ridwan	61	6	366	61	6	366	0
11	Arizzal	62	6	372	66	6	396	4
12	Eva	58	5	290	61	6	366	3
13	Yusnita	59	5	295	26	2	52	-33
14	Ehlisa	62	6	372	65	6	390	3
15	Diman	32	3	96	28	2	56	-4
16	Indah Putri	55	5	275	60	6	360	5
17	Dianra	39	3	117	49	4	196	10
18	Muh misran	60	6	360	69	6	414	9
19	Mirna	57	5	285	57	5	285	0
20	Mizwar	39	3	117	26	2	52	-13
	Jumlah Nilai	1064	97	5330	1042	94	5303	-22
	Rat-rata	53,2	4,85	266,5	52,1	4,7	265,15	-1,1
	Maksimum	62	6		69	6		
	Minimum	32	3		26	2		



P5	Pearson	.855	.689	1.00	.933	1	-	-	.933	1.00	.855	.933	.855	.933	.855	.933	.855	.855	.933	.933	.855	.640	
	Correlation	**	*	0**	**			.023	.078	**	0**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	*
	Sig. (2-tailed)	.000	.013	.000	.000			.944	.811	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.025
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
P6	Pearson	.252	.204	-	-	-	1	-	-	-	.252	-	.252	-	.252	-	.252	-	-	-	-	.010	
	Correlation			.023	.047	.023		.590	.047	.023		.047		.047		.047		.160	.047	.047	.160		
	Sig. (2-tailed)	.430	.524	.944	.886	.944		.044	.886	.944	.430	.886	.430	.886	.430	.886	.430	.619	.886	.886	.619	.975	
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	
P7	Pearson	-	.069	-	.079	-	-	1	.079	-	-	.079	-	.079	-	.079	-	.155	.079	.079	.155	.749	
	Correlation	.078		.078		.078	.590			.078	.078		.078		.078		.078						
	Sig. (2-tailed)	.811	.830	.811	.807	.811	.044		.807	.811	.811	.807	.811	.807	.811	.807	.811	.630	.807	.807	.630	.066	
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	
P8	Pearson	.933	.877	.933	1.00	.933	-	.079	1	.933	.933	1.00	.933	1.00	.933	1.00	.933	.933	1.00	1.00	.933	.773	
	Correlation	**	**	**	0**	**		.047		**	**	0**	**	0**	**	0**	**	**	0**	0**	**	**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.886	.807		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.003	
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	
P9	Pearson	.855	.689	1.00	.933	1.00	-	-	.933	1	.855	.933	.855	.933	.855	.933	.855	.855	.933	.933	.855	.640	
	Correlation	**	*	0**	**	0**			.023	.078	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	*	
	Sig. (2-tailed)	.000	.013	.000	.000	.000			.944	.811	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.025	
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	
P10	Pearson	1.00	.947	.855	.933	.855	.252	-	.933	.855	1	.933	1.00	.933	1.00	.933	1.00	.855	.933	.933	.855	.737	
	Correlation	0**	**	**	**	**		.078	**	**		**	0**	**	0**	**	0**	**	**	**	**	**	





L	Sig. (2-tailed)	.006	.004	.025	.003	.025	.075	.066	.003	.025	.006	.003	.006	.003	.006	.003	.006	.002	.003	.003	.002
N		12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.936	20

**HASIL UJI SPSS ANALISIS DATA**

**Kelompok eksperimen**

**Pretest**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 31-40	5	25,0	25,0	25,0
41-60	10	50,0	50,0	75,0
61-80	5	25,0	25,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Posttest**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 21-30	14	70,0	70,0	70,0
31-40	4	20,0	20,0	90,0
41-60	2	10,0	10,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Kelompok Kontrol**

**Pretest**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 31-40	4	20,0	20,0	20,0
41-60	12	60,0	60,0	80,0
61-80	4	20,0	20,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

		Postest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21-30	4	20,0	20,0	20,0
	31-40	2	10,0	10,0	30,0
	41-60	8	40,0	40,0	70,0
	61-80	6	30,0	30,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

## A. Uji Normalitas

		Case Processing Summary					
		Valid		Missing		Total	
Kelas		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kenakalan siswa	Pretest Kelas Eksperimen	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%
	Postest Kelas Eksperimen	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%
	Pretest Kelas Kontrol	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%
	Postest Kelas Kontrol	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%

		Descriptives			
Kelas		Statistic	Std. Error		
Kenakalan siswa	Pretest Kelas Eksperimen	Mean	47,00	3,171	
		95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	40,36
				Upper Bound	53,64
		5% Trimmed Mean	47,22		
		Median	50,00		
		Variance	201,053		
		Std. Deviation	14,179		
		Minimum	20		
		Maximum	70		
		Range	50		
		Interquartile Range	28		
		Skewness	-,145	,512	
		Kurtosis	-,774	,992	
		Postest Kelas Eksperimen	Mean	82,75	1,681
95% Confidence Interval for Mean			Lower Bound	79,23	



	Upper Bound	86,27	
	5% Trimmed Mean	83,33	
	Median	82,50	
	Variance	56,513	
	Std. Deviation	7,518	
	Minimum	65	
	Maximum	90	
	Range	25	
	Interquartile Range	10	
	Skewness	-1,191	,512
	Kurtosis	1,401	,992
Pretets Kelas Kontrol	Mean	55,25	1,516
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	52,08
		Upper Bound	58,42
	5% Trimmed Mean	55,56	
	Median	57,50	
	Variance	45,987	
	Std. Deviation	6,781	
	Minimum	40	
	Maximum	65	
	Range	25	
	Interquartile Range	10	
	Skewness	-,521	,512
	Kurtosis	-,402	,992
Postest Kelas Kontrol	Mean	69,80	2,106
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	65,39
		Upper Bound	74,21
	5% Trimmed Mean	69,50	
	Median	70,00	
	Variance	88,695	
	Std. Deviation	9,418	
	Minimum	60	
	Maximum	85	
	Range	25	
	Interquartile Range	20	
	Skewness	,121	,512
	Kurtosis	-1,831	,992

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kenakalan siswa	Pretest Kelas Eksperimen	,184	20	,075	,940	20	,237
	Posttest Kelas Eksperimen	,257	20	,061	,994	20	,241
	Pretest Kelas Kontrol	,258	20	,071	,993	20	,081
	Posttest Kelas Kontrol	,251	20	,062	,906	20	,071

a. Lilliefors Significance Correction

## B. Uji Homogenitas Dua Varians

### 1. Tes Awal

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kenakalan siswa	Based on Mean	,695	1	38	,704
	Based on Median	,531	1	38	,624
	Based on Median and with adjusted df	,531	1	26,260	,626
	Based on trimmed mean	,385	1	38	,504

		ANOVA				
		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Kenakalan siswa	Between Groups	680,625	1	680,625	5,510	,024
	Within Groups	4693,750	38	123,520		
	Total	5374,375	39			

### 2. Tes Akhir

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kenakalan siswa	Based on Mean	,440	1	38	,515
	Based on Median	,416	1	38	,516

Based on Median and with adjusted df	,416	1	30,353	,517
Based on trimmed mean	,341	1	38	,516

**ANOVA**

Kenakalan siswa

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1677,025	1	1677,025	23,098	,000
Within Groups	2758,950	38	72,604		
Total	4435,975	39			

**C. Hipotesis**

**1. Tes awal Hipotesis**

**Group Statistics**

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kenakalan siswa - Kelompok Eksperimen	20	47,0000	14,17930	3,17059
Kenakalan siswa - Kelompok Kontrol	20	55,2500	6,78136	1,51636

**2. Tes akhir**

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kenakalan siswa	Equal variances assumed	,263	,610	,837	38	,405	1,25000	1,51454	1,36481	,13519
	Equal variances not assumed			,347	7,260	,026	,25000	,51454	5,45802	1,04198

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kenakalan siswa	Kelompok Eksperimen	20	82,7500	7,51752	1,68097
	Kelompok Kontrol	20	69,8000	9,41779	2,10588

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kenakalan siswa	Equal variances assumed	6,440	,015	4,806	38	,000	12,95000	2,69451	7,49525	18,40475
	Equal variances not assumed			4,806	36,221	,000	12,95000	2,69451	7,48643	18,41357

Lampiran 5 :

### Dokumentasi Penelitian



Pemberian pengarahan sebelum perlakuan dan Pretets



Pemberian peran pada siswa dan simulasi bermain peran



Siswa dan peneliti memulai bermain peran



Bermain games



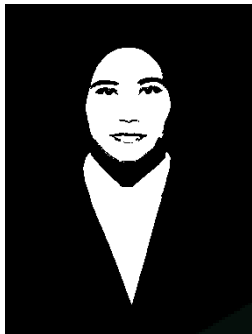
Bermain games

Lampiran 6:

SURAT SELESAI PENELITIAN



Lampiran 7:



### RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap penulis Winda Lestari, Lahir di Mario, Desa Mario, Kec. Baebunta, Kab. Luwu Utara pada tanggal 04 Mei 1999. Penulis adalah anak ke enam dari enam bersaudara yang lahir dari pasangan bapak Alm. Hasan dan Ibu Hj. Masnia. Penulis saat ini bertempat tinggal di Desa Mario, Kec. Baebunta, Kab. Luwu Utara penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SDN 036 Palandan pada tahun 2006-2011, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 3 Baebunta pada tahun 2011-2014, kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Masamba pada tahun 2014-2017, lalu penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri Palopo pada tahun 2017 dan mengambil jurusan Bimbingan konseling Islam di Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.

Email: [windalestarihasanw@gmail.com](mailto:windalestarihasanw@gmail.com).