

**EFFORTS TO INCREASE ETHICAL AWARENESS USING ROLE
PLAYING TECHNIQUES THROUGH GROUP COUNSELING FOR
STUDENTS OF SD NEGERI GADANG 2 BANJARMASIN**

Iswatul Chasanah, Nina Permata Sari, Ali Rachman

Program Studi Bimbingan Dan Konseling

Universitas Lambung Mangkurat

Kalimantan Selatan

Indonesia

Iswatulch01@gmail.com

ABSTRACK

This studies pursuits to growth ethical attention by using role playing via group counseling for students at SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin. ethical awareness is a sense of attention in actual existence through wearing out an moral attitude in socializing with one's social surroundings as well as the family, faculty or network surroundings. primarily based on the outcomes of observations and interviews with the homeroom instructor for class V (5), there are nevertheless college students who have low moral cognizance skills. This studies is motion research (motion studies) and turned into carried out in four cycles. One cycle includes making plans tiers, movement implementation, remark (remark and evaluation) and mirrored image. The subjects of this research were 6 class V students. The object of this studies is increasing moral cognizance abilities the use of position gambling strategies in counseling businesses. The consequences of this research display that research activities, pupil activities and effects in implementing position play techniques thru institution counseling to boom students' ethical recognition skills have accelerated in every cycle. In cycle I, the rating acquired through researchers turned into sixteen within the pretty properly class, turning into 34 in cycle IV inside the excellent category. In cycle I, students scored 36 as much less lively and in cycle IV it was 90 within the very energetic class. in the meantime, the effects of the position gambling technique in cycle I went from a score of 28 to 90 in cycle IV with a completely evolved class. the belief of this research is that function play techniques thru group counseling can improve college students' ethical recognition abilities. This studies can be used as observe material for counselors with a view to use role playing techniques to conquer student troubles.

keywords: moral focus, organization Counseling, function playing strategies

**UPAYA MENINGKATKAN KESADARAN BERETIKA DENGAN
TEKNIK *ROLE PLAYING* MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK PADA
SISWA SD NEGERI GADANG 2 BANJARMASIN**

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan agar dapat menaikkan kesadaran beretika dengan *role playing* lewat konseling kelompok pada siswa SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin. Kesadaran beretika adalah adanya rasa sadar dalam kehidupan nyata dengan melakukan sikap yang beretika dalam bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya maupun itu lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Wali kelas V (lima) masih ada siswa yang mempunyai keterampilan kesadaran beretika yang minim. Penelitian ini berupa penelitian tindakan yang diterapkannya dalam empat siklus. Satu siklus berisi tahap perencanaan, penerapan perlakuan, pengamatan (observasi serta evaluasi) dan refleksi. Subyek pada penelitian ini merupakan siswa kelas V sebanyak enam orang. Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas peneliti, siswa, serta penerapan teknik *role playing* lewat konseling kelompok guna meningkatkan keterampilan kesadaran beretika siswa telah mendapati peningkatan di tiap siklus. Pada siklus I nilai yang didapat peneliti ialah 16 kategori cukup baik menjadi 34 di siklus IV dengan kategori sangat baik. Pada aktivitas siswa di Siklus I memperoleh skor 36 kurang aktif dan pada siklus IV menjadi 90 dalam kategori sangat aktif. Sedangkan pada hasil teknik *role playing* siklus I dari skor 28 menjadi 90 pada siklus IV dengan kategori sangat berkembang. Kesimpulan dari penelitian ini adalah teknik *role playing* melalui konseling kelompok dapat meningkatkan kemampuan kesadaran beretika pada siswa.

Kata Kunci: Kesadaran Beretika, Konseling Kelompok, Teknik *Role Playing*

PENDAHULUAN

Menurut UU sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 BAB I pasal 1 ayat 6 menegaskan, “pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan”. Undang-undang di atas telah menegaskan bahwasanya siswa tidak hanya diberikan materi pelajaran dari guru tetapi juga bimbingan dan konseling melalui konselor.

Konselor dalam dunia pendidikan adalah sebuah pelengkap yang berperan penting dalam hal menangani masalah yang akan timbul, bahkan yang sudah timbul di dunia pendidikan yang mana disebut dengan bimbingan dan konseling. Menurut Sunaryo Kartadinata dalam buku Landasan Bimbingan dan Konseling (2011: 6) mengartikan bimbingan konseling adalah “proses membantu individu untuk mencapai perkembangan optimal”. Sehingga bimbingan konseling akan diperlukan oleh para peserta didik untuk dapat membantu dan mengatasi sebuah masalah atau situasi sulit yang sedang dihadapi peserta didik.

Konselor adalah seorang yang berkompeten dalam bidang konseling, karena konseling adalah salah satu hubungan yang terjalin dengan memiliki sifat membantu, tugas konselor dapat menciptakan kondisi-kondisi yang diperlukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak atau peserta didik.

Oleh sebab itu, kesadaran diri siswa amat dibutuhkan agar mampu membentuk akhlak yang bermartabat

pada siswa. Selain itu, dibutuhkan peran guru guna menemppa priadi siswa. Guna tercapainya hal tersebut maka guru harus mempunyai kredibilitas serta karakter yang baik sehingga mampu menjadi contoh bagi siswa. (Suriansyah. Dkk, 2015:41).

Terbentuknya adab yang baik pada diri siswa akan menciptakan pribadi yang baik di lingkungan sekitarnya. Hanya saja, di era globalisasi saat ini memicu siswa menjadi individu yang egois, di mana siswa tidak lagi menganggap bahwa berbasa-basi dengan orang lain tanpa konteks tertentu itu penting untuk dilakukan.

Menurut Novan Ardy Wiyani (2015:2) mengutarakan bahwasanya etika ialah sebuah ilmu yang mempelajari perilaku baik dan buruk manusia yang bisa diterima oleh akal sehat.

Dampak negatif yang diberikan oleh kurangnya kesadaran beretika pada individu atau siswa adalah: (1) Bersikap acuh dengan lingkungan, (2) Lunturnya budaya salam dengan orang lain (orang yang lebih dewasa), (3) Lunturnya sifat empati terhadap orang lain, (4) Individu menjadi tertutup.

Sedangkan dampak negatif menurut Syaiful Bahri Djamarah (2000: 52-55), apabila tidak adanya penanaman kesadaran beretika pada siswa yaitu, (1) Anak tidak memiliki rasa tanggung jawab pada lingkungan sosialnya, (2) Anak tidak dapat membantu orang lain dengan ikhlas, (3) Anak masih sulit untuk memiliki rasa tanggung jawab sebagai seorang siswa dilingkungan sekolah, dan (4) Anak akan bersikap tidak ramah dengan orang lain ataupun orang yang lebih dewasa darinya.

Berlandaskan hasil pengamatan di SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin pada 14 sampai dengan 27 oktober 2017, peneliti memperoleh banyak masalah yang timbul pada siswa mengenai masalah etikanya, yaitu dengan acuh saat bertemu guru, berbicara dengan nada yang keras, bahkan sampai membentak guru saat dilingkungan sekolah.

Untuk menangani masalah ini pihak sekolah melakukan beragam aktivitas di sekolah yang bisa menjadi motivasi bagi siswa guna menciptakan sikap yang beretika ketika bersosialisasi dengan masyarakat seperti, aktivitas bersalaman dengan guru setiap pagi dan membiasakan siswa mengucapkan salam atau menyapa ketika bertemu.

Agar lebih efisien dalam usaha meningkatkan kesadaran beretika, peneliti menerapkan layanan bimbingan kelompok yang mana layanan ini dimaksudkan selaku langkah preventif atau pencegahan sebuah masalah (Gibson 2011 : 275).

Bimbingan kelompok bisa dilaksanakan dengan membuat sebuah kelompok yang berjumlah 4 hingga 10 orang. Pelaksanaan bimbingan kelompok bukan pada didasari oleh adanya masalah tetapi guna mendiskusikan sebuah persoalan dengan maksud mencegah terjadinya permasalahan tersebut.

Di dalam pelaksanaan bimbingan kelompok tersebut, pada penelitian ini peneliti juga memasukkan sebuah teknik yakni teknik *role playing*.

Amri (2010: 194) memaparkan bahwasanya *role playing* merupakan salah satu bentuk

pembelajaran yang difokuskan pada usaha penyelesaian masalah yang berhubungan dengan interaksi antar manusia, terutama yang terkait dengan kehidupan siswa. Dananjaya, (2011 : 122) menyatakan bahwasanya *role playing* merupakan sebuah gambaran terkait keadaan tertentu di masyarakat.

Role playing yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu bertujuan untuk melakukan suatu drama yang bertujuan untuk membahas mengenai perilaku etika, yang mana siswa akan melakukan drama seperti halnya kehidupan sehari-hari dengan menekankan sebuah etika yang kuat pada kegiatan *role playing* ini.

Adapun menurut Shaftel dalam Joyce (2009: 332) bahwa *Role Playing* terdiri dari sembilan langkah, yaitu: (1) Menyiapkan kelompok; (2) Menentukan anggota kelompok; (3) Menentukan tempat bermain peran; (4) Menyiapkan peneliti; (5) Pemeranan; (6) Diskusi dan evaluasi; (7) Memerankan kembali; (8) Berdiskusi dan mengevaluasi; (9) Saling berbagi dan mengembangkan pengalaman. Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai, teknik pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Sehingga dengan tahapan di atas maka akan dilaksanakan

layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang mana akan membahas mengenai kesadaran beretika pada siswa SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin.

Berlandaskan pengamatan terdahulu yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti bisa melaksanakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kesadaran Beretika Dengan Teknik *Role Playing* Melalui Bimbingan Kelompok Pada Siswa SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin”

TUJUAN PENELITIAN

Agar dapat mengetahui gambaran aktivitas peneliti dan siswa serta peningkatan hasil terkait kesadaran diri siswa dalam beretika melalui teknik *role playing* pada siswa SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan yang dilaksanakan dalam empat siklus. Satu siklus terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi dan evaluasi), dan refleksi. Subjek pada penelitian merupakan siswa kelas V yang berjumlah 6 siswa.

HASIL

Tabel 1
Hasil Aktivitas Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek-Aspek yang Diamati				Jumlah	Ket
		A	B	C	D		
1	RW	2	2	2	1	7	KA
2	R	2	2	2	1	7	KA
3	F	2	1	1	1	5	KA
4	GA	2	1	2	1	6	KA

5	MA	2	1	2	1	6	KA
6	S	2	1	1	1	5	KA
Jumlah						36	KA

Berdasarkan hasil observasi kegiatan *role playing* pada siklus I secara keseluruhan masih masuk kategori kurang aktif dimana para peserta kegiatan layanan masih mengalami kesulitan dalam memahami dan berekspresi sesuai dengan peran dan perintah dari praktikan.

Tabel 2

Hasil Pengukuran Kemampuan Keadaran Beretika Dengan Teknik *Role Playing* Melalui Bimbingan Kelompok Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek-Aspek yang Diamati				Jumlah	Ket
		A	B	C	D		
1	RW	1	1	1	2	5	KB
2	R	1	1	1	2	5	KB
3	F	1	1	1	1	4	KB
4	GA	1	1	1	2	5	KB
5	MA	1	1	1	2	5	KB
6	S	1	1	1	1	4	KB
Jumlah						28	KB

Siklus I untuk kegiatan pengukuran kemampuan kesadaran beretika dengan teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok mendapatkan jumlah skor 28 dan dalam kategori kurang berhasil untuk siklus I.

Semua siswa mendapatkan kategori kurang berhasil untuk siklus I, dimana semua siswa masih mengalami kecanggungan dan bingung untuk memahami apa yang diminta oleh praktikkan. Mereka melakukan kegiatan dengan selalu menunggu perintah atau stimulus dari paraktikkan, sehingga rasa semangat untuk mengikuti kegiatan masih belum timbul.

Tabel 3
Hasil Aktivitas Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek-Aspek yang Diamati				Jumlah	Ket
		A	B	C	D		
1	RW	2	2	3	2	9	CA
2	R	3	2	2	2	9	CA
3	F	2	2	1	1	6	KA
4	GA	2	2	3	2	9	CA
5	MA	2	2	3	2	9	CA
6	S	2	2	1	1	6	KA
Jumlah						49	KA

Berdasarkan hasil observasi kegiatan *role playing* pada siklus II secara keseluruhan masih sama dengan siklus I dimana kegiatan masuk kategori kurang aktif dimana para peserta kegiatan layanan masih mengalami kesulitan dalam memahami dan berekspresi sesuai dengan peran dan perintah dari praktikkan.

Jumlah skor yang didapat pada siklus II ini adalah 49 yang mana mendapat kategori 'Kurang Aktif' dalam kegiatan *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok.

Tabel 4
Hasil Pengukuran Kemampuan Keadaran Beretika Dengan Teknik Role Playing Melalui Bimbingan Kelompok Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek-Aspek yang Diamati				Jumlah	Ket
		A	B	C	D		
1	RW	2	1	1	2	6	KB
2	R	1	2	1	2	6	KB
3	F	1	1	1	2	5	KB
4	GA	1	2	1	2	6	KB
5	MA	1	2	1	2	5	KB
6	S	1	1	1	1	4	KB
Jumlah						32	KB

Hasil dari siklus II mendapatkan jumlah nilai 32, dan masuk dalam kategori kurang berhasil. Namun meskipun dalam kategori kurang berhasil, tetapi dalam beberapa poin aspek yang diamati ada beberapa siswa mengalami peningkatan satu poin dalam aspek tertentu. RW meningkat satu poin di aspek rasa tanggung jawab, R meningkat satu poin di aspek menjadi pemberani, F meningkat satu poin di aspek pandai dalam kerja sama dengan kelompok, GA meningkat satu poin di aspek rasa tanggung jawab, MA juga meningkat di poin kedua yaitu rasa tanggung jawab, namun siswa S dalam siklus II ini tidak mengalami peningkatan.

Tabel 5
Hasil Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Nama Siswa	Aspek-Aspek yang Diamati				Jumlah	Ket
		A	B	C	D		
1	RW	4	3	3	3	13	A
2	R	4	3	3	3	13	A
3	F	3	3	2	3	11	A
4	GA	3	3	4	3	13	A
5	MA	4	3	3	3	13	A
6	S	4	3	2	3	12	A
Jumlah						75	A

Dari hasil observasi pelaksanaan aktivitas siswa yang melaksanakan teknik *role playing* dengan bimbingan kelompok pada siklus III mendapatkan jumlah skor 75 dengan semua siswa mendapat keterangan skor aktif, dengan keterangan jumlah skor siswa RW 13, siswa R 13, siswa F 11, siswa GA 13, siswa MA 13, siswa S 12. Meskipun semua siswa mendapat keterangan aktif dalam kegiatan layanan ini, tetapi praktikkan tetap akan melanjutkan kegiatan layanan ini menuju siklus IV untuk mendapatkan kategori skor yang sempurna, agar siswa mendapatkan perubahan signifikan yang sempurna dalam kesadaran beretika, dan dapat terapkan dengan baik dalam kehidupan sehari-harinya.

Tabel 6
Hasil Pengukuran Kemampuan Keadaran Beretika Dengan Teknik *Role Playing* Melalui Bimbingan Kelompok Siklus III

No.	Nama Siswa	Aspek-Aspek yang Diamati				Jumlah	Ket
		A	B	C	D		
1	RW	4	3	3	4	14	SB
2	R	2	3	3	4	12	B
3	F	2	2	2	3	9	CB
4	GA	3	3	3	3	12	B
5	MA	2	3	3	3	11	B
6	S	2	2	2	2	8	CB
Jumlah						66	B

Pada hasil pengukuran layanan siklus III ini para siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dimana para siswa mulai berkembang dan memahami apa yang diminta oleh praktikkan. siswa juga mulai memahami dan dapat dikatakan mereka meresapi tentang ilmu yang mereka dapat mengenai hal etika yang baik dalam kehidupan sosialnya.

Peningkatan dapat dilihat dengan adanya hasil seperti RW mendapat kategori nilai sangat berhasil, R, GA, MA mendapat kategori nilai berhasil dan siswa F, S mendapat kategori nilai cukup berhasil. Meskipun kategori nilai mereka berbeda tetap masih dapat dikatakan siklus III ini meningkat karena pada siklus II semua siswa mendapat kategori nilai kurang berhasil.

Table 7
Hasil Aktivitas Siswa Siklus IV

No.	Nama Siswa	Aspek-Aspek yang Diamati				Jumlah	Ket
		A	B	C	D		
1	RW	3	4	4	4	15	SA
2	R	4	3	4	4	15	SA
3	F	4	4	3	3	14	SA
4	GA	4	4	4	4	16	SA
5	MA	4	4	4	3	15	SA
6	S	4	4	3	4	15	SA
Jumlah						90	SA

Siklus IV pada kegiatan layanan *role playing* melalui bimbingan kelompok mendapatkan skor 90 dimana keterangannya adalah “Sangat Aktif”, ini membuat siklus IV adalah siklus yang mana mendapat skor paling tinggi dari keempat siklus.

Siswa yang mendapat skor tertinggi di siklus IV adalah GA yaitu skor 16, kemudian RW, R, MA, dan S mendapat skor 15, dan F mendapat skor terkecil di siklus IV yaitu skor 14. Meskipun mendapat jumlah skor yang berbeda-beda tetapi mereka tetap masuk dikategori nilai “Sangat Aktif” dalam mengikuti kegiatan *role playing* layanan bimbingan kelompok pada siklus IV .

Tabel 8
Hasil Pengukuran Kemampuan Keadaran Beretika Dengan Teknik *Role Playing* Melalui Bimbingan Kelompok Siklus IV

No	Nama Siswa	Aspek-Aspek yang Diamati				Jumlah	Ket
		A	B	C	D		
1	RW	4	4	4	4	16	SB
2	R	3	4	4	4	15	SB
3	F	3	3	3	4	13	SB
4	GA	4	4	4	4	16	SB
5	MA	4	4	4	3	15	SB
6	S	3	4	3	4	14	SB
Jumlah						90	SB

Berdasarkan tabel hasil instrumen diatas dapat dilihat bahwa semua siswa diatas berada di kategori sangat berhasil, hal ini menunjukkan bahwa siswa yang menjadi sampel telah meningkat di semua aspek indikator keberhasilan dalam meningkatkan kesadaran beretika pada siswa di siklus IV ini. Hal ini terjadi karena disetiap pertemuan siswa dapat memahami akan tujuan yang ingin dicapai.

Hal ini ditinjau dari indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan yaitu skor 14 – 16 per satu orang siswa yang memperoleh peningkatan aspek kesadaran dalam beretika dapat masuk dalam kategori sangat meningkat.

Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I, II, III, dan IV

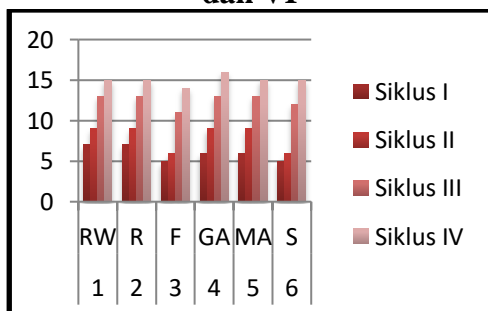
Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh jumlah poin 36, pada siklus II memperoleh jumlah poin 49, siklus III aktivitas siswa memperoleh poin 75, dan siklus IV aktivitas siswa mendapat skor 90.

Adapun perbandingan hasil siklus I sampai siklus IV dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut;

Tabel. 9
Gambaran Perbedaan Hasil Aktivitas Siswa Siklus I, II, III, dan VI

No	Nama Siswa	Siklus Kegiatan			
		I	II	III	IV
1.	RW	7	9	13	15
2.	R	7	9	13	15
3.	F	5	6	11	14
4.	GA	6	9	13	16
5.	MA	6	9	13	15
6.	S	5	6	12	15
Jumlah		36	49	75	90
Kategori Nilai		KA	KA	A	SA

Diagram 1
Gambaran Perbedaan Hasil Aktivitas Siswa Siklus I, II, III, dan VI



Dapat dilihat dari hasil tabel dan diagram yang ada diatas, bahwa peningkatan dari setiap siklus telah

tercapai dengan baik. Dimana pada siklus I memperoleh jumlah poin 36, siklus II adalah poin 49, siklus III 75, dan siklus terakhir atau IV mendapat skor 90.

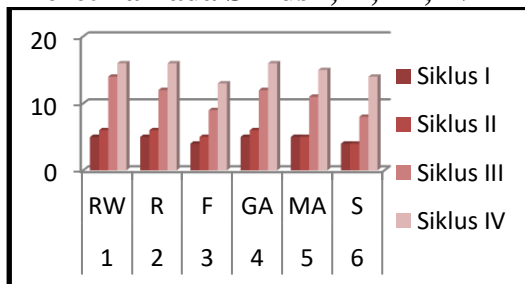
Perbandingan Hasil Peningkatan Kesadaran Beretika dengan Teknik Role Playing Melalui Bimbingan Kelompok Pada Siklus I, II, III, dan IV

Aktivitas peningkatan kesadaran beretika pada siklus I memperoleh poin 28, pada siklus II memperoleh jumlah poin 32, siklus III peningkatan kesadaran memperoleh poin 66, dan siklus IV peningkatan kesadaran siswa mendapat skor 90. Adapun perbandingan hasil siklus I sampai perbandingan hasil siklus I sampai siklus IV dapat dilihat pada diagram berikut;

Tabel. 10
Perbandingan Hasil Pengukuran Kemampuan Kesadaran Beretika Pada Siklus I, II, III, IV

No	Nama Siswa	Siklus Kegiatan			
		I	II	III	IV
1	RW	5	6	14	16
2	R	5	6	12	16
3	F	4	5	9	13
4	GA	5	6	12	16
5	MA	5	5	11	15
6	S	4	4	8	14
Jumlah		28	32	66	90
Kategori nilai		KB	KB	B	SB

Diagram2
Perbandingan Hasil Pengukuran
Kesadaran
Beretika Pada Siklus I, II, III, IV



Pada tabel dan diagram diatas telah tercantum adanya skor peningkatan yang dialami oleh siswa untuk peningkatan kesadaran siswa dalam beretika, skor yang didapat adalah siklus I mendapat jumlah skor 28, pada siklus II peningkatan kesadaran siswa mendapat jumlah skor 32, siklus III peningkatan kesadaran beretika siswa mendapat skor 66, dan siklus IV peningkatan kesadaran siswa dalam beretika mendapat jumlah skor 90 dan mendapat kategori sangat berhasil.

PEMBAHASAN

Pada penelitian tindakan ini, praktikkan bertindak sebagai guru BK sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah guru Kelas SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin. Pada bagian ini juga mengkaji tentang pelaksanaan *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kesadaran beretika pada siswa.

Berlandaskan penelitian yang diterapkan peneliti dengan empat siklus, maka didapat gambaran sebagai berikut:

Aktivitas Peneliti

Aktivitas peneliti berdasarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan

kesadaran beretika dengan teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok pada siswa SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin mengalami peningkatan dalam setiap siklus. Hal ini bisa diamati dari hasil penilaian pengamatan kegiatan peneliti yang semula berada pada kategori cukup baik pada siklus I, sampai mendapat kategori sangat baik pada siklus IV.

Layanan siklus I mendapatkan kategori nilai cukup baik tetapi masih banyak hal yang menjadi perhatian yang harus di perhatikan oleh praktikkan, yaitu dimana pemeran atau para siswa masih kurang memahami dengan apa yang dimaksud oleh praktikkan, sehingga berdampak pada praktek pemeranan siswa dalam berdrama yang tidak sesuai dengan tema yang ditentukan oleh peneliti.

Pengalaman praktikkan juga kurang dalam berdiskusi dengan observer menyangkut dengan masalah kegiatan yang sedang berlangsung yaitu masalah yang dialami oleh para siswa dalam kegiatan layanan ini, sehingga membuat banyaknya kekurangan yang harus diperbaiki dalam kegiatan siklus selanjutnya.

Siklus II praktikkan mendapatkan kategori nilai yang sama dengan siklus I yaitu cukup baik, tetapi meskipun praktikkan dalam kategori nilai yang sama dengan siklus I, pada siklus II ini mengalami peningkatan satu point pada beberapa aspek, contohnya dimana praktikkan dapat memimpin jalannya kegiatan sehingga dapat mengarahkan siswa dalam berdrama menjadi sesuai dengan tema yang ditentukan.

Siklus III praktikkan mendapat peningkatan kategori nilai yaitu baik, dengan mendapatkan jumlah skor 75. Pada siklus ini praktikkan menjalankan kegiatan dengan baik dan seimbang karena sudah ada ikatan batin antara praktikkan dengan para siswa dalam kegiatan layanan. Meskipun mendapat kategori nilai yang baik, tetap saja kegiatan layanan harus tetap dijaga agar tetap sesuai dengan tema dan alur yang diharapkan, sehingga perubahan pada siswa yang diharapkan akan terwujud dengan adanya aktivitas praktikkan yang sesuai dengan lembar pedoman.

Pada siklus IV, praktikkan mendapat peningkatan kembali dengan kategori nilai sangat baik. Namun, dengan kategori nilai sangat baik ada beberapa aspek yang praktikkan tidak mendapat peningkatan yaitu pada aspek praktikkan melakukan evaluasi dan diskusi saat siswa selesai kegiatan pemeranan, dimana praktikkan merasa puas sehingga tidak begitu cermat lagi dalam pengamatan kegiatan. Kedua yaitu pada aspek pemeranan kembali siswa setelah adanya evaluasi dari praktikkan dan observer, dimana pemeranan kembali yang harus dilakukan oleh siswa setelah adanya evaluasi juga dinilai kurang oleh observer, karena praktikkan kurang mendapatkan kekurangan siswa dalam berperan.

Hal ini berarti praktikkan telah mampu melaksanakan langkah-langkah tindakan dengan sistematis sesuai dengan yang diungkapkan oleh, Shaftel dalam Joyce (2009: 332) bahwa Role Playing terdiri dari sembilan langkah, yaitu:

Langkah pertama yaitu memanaskan suasana kelompok, atau mengarahkan siswa mengenai apa yang akan dilakukan,

Langkah kedua, memilih partisipan, yang akan menjadi pemain atau pemeran dalam kegiatan role playing,

Langkah ketiga, mengatur setting tempat kejadian agar sesuai dengan tema cerita,

Langkah keempat menyiapkan peneliti atau observer untuk menjadi pengawas dalam kegiatan;

Langkah kelima yaitu pemeranan dimana para peserta yang menjadi pemain atau pemeran mulai melakukan drama yang sesuai dengan tema yang akan dibawakan,

Langkah keenam, praktikkan melakukan diskusi dan evaluasi dengan para observer,

Langkah ketujuh, para siswa memerankan kembali drama setelah adanya evaluasi dari praktikkan dan observer,

Langkah kedelapan, praktikkan dan observer melakukan diskusi dan evaluasi akhir untuk kegiatan yang telah dilakukan,

Langkah kesembilan, semua peserta atau siswa saling berbagi dan mengembangkan pengalaman saat melakukan kegiatan terhadap praktikkan atau guru BK.

Dilihat dari langkah-langkah yang telah dilakukan oleh praktikkan, dimana dimulai dari praktikkan menyiapkan kelompok untuk bermain peran, sampai dengan praktikkan berbagi pengalaman dengan observer mengenai kegiatan yang dijalankan, maka point yang menonjol adalah pada bagian langkah ke 5 dimana praktikkan mengarahkan siswa

melakukan pemeranan atau berdrama yang dilakukan dengan tema yang telah disiapkan.

Jika dikaitkan dengan teknik *role playing* maka kegiatan tersebut telah sesuai dengan yang dinyatakan oleh Taniredja, (2011: 39) *Role Playing* ialah metode pembelajaran yang memerankan sebuah keadaan sosial yang berisi sebuah masalah, tujuannya agar siswa bisa mengentaskan masalah tersebut yang ada di lingkungan.

Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa berlandaskan hasil penelitian tindakan yang diterapkan dalam usaha meningkatkan kesadaran beretika pada siswa SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan ini dapat dilihat pada setiap lembar observasi aktivitas siswa. Dimana pada siklus I aktivitas siswa mendapat kategori kurang aktif menjadi sangat aktif pada siklus IV.

Indikator keberhasilan sangat aktif disini berupa aktivitas siswa dalam meningkatkan kesadaran beretika melalui teknik *role playing* di antaranya aspek pertama yaitu konsentrasi siswa dalam kegiatan layanan, pada setiap pertemuan siswa selalu berusaha berkonsentrasi dengan kegiatan meskipun dari siklus pertama siswa merasa canggung dan bingung dengan maksud dan tujuan kegiatan layanan, tetapi hal tersebut mulai berubah menjadi keseriusan dan pemahaman yang terimplikasi dengan aktifnya para siswa dalam mengikuti layanan dari setiap siklus.

Aspek kedua yang menjadi indikator keberhasilan adalah siswa dapat bermain peran dengan secara

total, dimana hal ini sangat tidak terlihat dalam siklus I yaitu para siswa menjadi siswa yang pemalu saat harus bermain peran dengan teman lainnya, sehingga mereka tidak dapat bermain peran secara total dan semangat, tetapi hal ini berangsur berubah pada kegiatan layanan siklus II, siklus III, dan siklus IV. Pada siklus-siklus selanjutnya para siswa semakin menunjukkan perubahan yang baik dimana disetiap siklus siswa mulai berperan dengan sungguh-sungguh tanpa harus ada perintah untuk menunjukkan etikat baik dalam berperan.

Indikator aspek selanjutnya untuk dapat melihat peningkatan siswa dalam kesadaran beretika yaitu aktif dalam bertanya saat kegiatan berlangsung, seperti indikator yang lain pada indikator ini juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I siswa sangat enggan untuk bertanya mengenai hal yang sedang berlangsung, pada siklus II siswa mulai malu-malu untuk bertanya, siklus III siswa sudah berani bertanya tanpa harus diperintah oleh praktikkan, dan pada siklus IV siswa sangat aktif dimana mereka berani bertanya dan saling menanggapi apa yang ditanyakan oleh teman lainnya.

Komponen aspek yang diamati yang keempat adalah siswa dapat berbagi pengalaman pada kelompok mengenai peran yang dimainkan, pada aspek ini siswa diharapkan dapat menunjukkan sikap positif dalam kegiatan berkelompok, sehingga dalam kegiatan layanan ini melibatkan layanan bimbingan kelompok untuk dapat mewujudkan rasa tanggung jawab sebagai anggota kelompok, karena menurut Syamsu & Juntika (2011: 14), kegiatan layanan

bimbingan kelompok dapat; a) menuntun siswa agar berani menyampaikan buah pikir di depan teman-teman, b) menuntun siswa untuk terbuka di dalam kelompok, c) menuntun siswa guna bisa membangun kedekatan bersama anggota kelompok serta di luar kelompok, d) menuntun siswa guna bisa mengelola diri di dalam aktivitas kelompok, e) menuntun siswa guna mampu memiliki sikap tenggang rasa, f) menuntun siswa mendapatkan kemampuan sosial, g) menunjang siswa agar dapat mengenali serta mengerti dirinya dalam berinteraksi dengan orang lain.

Peningkatan kesadaran dalam beretika dengan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok pada siswa SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin tersebut terlihat dari siklus I yang mendapat kategori nilai kurang aktif, siklus II mendapat kategori kurang aktif, siklus III mendapat kategori aktif, dan siklus IV mendapat kategori nilai sangat aktif.

Hasil Peningkatan Kesadaran Beretika dengan Teknik *Role Palying*

Kesadaran beretika pada siswa berdasarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan upaya meningkatkan kesadaran beretika dengan teknik *role playing* pada siswa SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan kesadaran beretika pada siswa melalui teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok mencapai indikator sangat berhasil pada siklus IV.

Semua siswa secara signifikan mengalami peningkatan dalam semua

aspek dalam kesadaran beretika dengan teknik *role playing*. Karena, menurut Taniredja, (2011: 39) *Role Playing* ialah metode pembelajaran yang memerankan sebuah keadaan sosial yang berisi sebuah masalah, tujuannya agar siswa bisa mengentaskan masalah tersebut yang ada di lingkungan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Nina (2016) dalam upaya peneliti untuk mereduksi perilaku *bullying* dengan metode *role playing* di SMP Negeri 4 Martapura. Hasil penelitian tersebut ialah terdapat penurunan perilaku *bullying* pada siswa yang mempunyai perilaku *bullying* dari kategori tinggi ke sedang.

Siswa juga dapat merubah semua hal buruk yang pernah mereka lakukan dilingkungan sosial secara sengaja maupun tidak, karena Menurut Roestiyah (2008: 93) ada beberapa kelebihan saat siswa dapat memahami kegiatan *role playing*, yaitu; a) Siswa lebih antusias di saat pembelajaran, b) menuntun siswa agar aktif dalam pembelajaran, c) menumbuhkan rasa tanggung jawab atas peran yang dibawakan, d) melatih siswa agar kreatif dan inisiatif, e) membentuk bahasa lisan siswa agar dapat mudah dipahami oleh orang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Upaya Meningkatkan Kesadaran Beretika dengan Teknik *Role Playing* Melalui Bimbingan Kelompok Pada Siswa SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin tahun 2017/2018 yang sudah dipaparkan di atas, maka bisa disimpulkan bahwasanya:

Aktivitas peneliti dalam meningkatkan kesadaran beretika dengan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok pada siswa kelas V SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin menemui peningkatan dan meraih kategori sangat baik.

Aktivitas siswa kelas V SD Negeri Gadang 2 Banjarmasin dalam meningkatkan kesadaran beretika menemui peningkatan dan meraih kategori sangat aktif.

Kesadaran beretika pada siswa dalam upaya meningkatkan kesadaran beretika dengan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok menemui peningkatan serta meraih kategori sangat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Dananjaya. 2011. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gibson, Robert L., & Marianne H. M. 2011. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nina, Permatasari. 2016. Upaya Mengurangi Perilaku *Bullying* dengan Metode *Role Playing* di SMPN 4 Martapura Kalsel. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*. 221-238
- Sunaryo, Kartadinata. 2011. *Menguak Tabir Bimbingan dan Konseling sebagai Upaya Pedagogis*. Bandung: UPI Press.
- Suriansyah, Ahmad., dkk. 2015. *Profesi Kependidikan (Perspektif Guru Profesional)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Taniredja, Tukiran, et.all. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovasi*. Bandung : Alfabeta.
- Wiyani, Novan Ardy. 2015. *Etika Profesi Keguruan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yusuf, Syamsu., & A. Juntika Nurihsan. 2011. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.